XBOX 360

X360玩家专门志

典藏特大号

收获季节 收割快乐

Vol.3

重量级精华攻略集合

强势出击 光环3／生化奇兵／肖邦之梦／半条命2 橙盒版
枪神／荣誉勋章 空降兵／漆黑／黑道圣徒

特别企划 连环奉献

第一弹 **光环3**诞生记

强大必定有理！解读X360掌门之作
为何好玩的背后故事



第二弹 深海镇魂曲

一篇对《生化奇兵》的深层解读

第三弹 **X360揭秘**

连载Vol.3

走过光环

品光环故事，赏人物精神，回味系列历程

追逐成就

一周内变成“万元户”的捷径



X360两周年纪念

100分钟精彩影像**光环3**珍藏特辑

幕后制作特辑・故事・设计・美工・多角度剖析





无论你是不是《光环》FANS，都有必要去了解一款伟大游戏的伟大之处！

使命召唤4

编辑部网战实况影像





Xbox360专辑 Vol.3

Xbox360专辑 DVD Vol.3

XBOX 360 Vol.3
X360玩家专门志

战斗远未结束！

不管你是属于什么阵营，你都不得不承认《光环3》是迄今为止最受欢迎的游戏！

这款由Bungie精心打造了三年的史诗级作品，在9月25日发售当天就创下了1.7亿美元的销售额，超过了三年前《光环2》的首日成绩1.5亿美元，创下了迄今为止游戏业的最高销售记录。要知道有望拿下今年票房冠军的《哈利·波特与凤凰社》在美国的首日票房也不过4080万美元，创系列记录的《蜘蛛侠3》首映三天的票房成绩也只有1.18亿美元，《光环3》的成绩与这些相比实在是太成功了，更是把《加勒比海盗3》、《变形金刚》等大片远远地甩在后面，成为今年最成功的超级娱乐产品。

微软娱乐事业部总裁罗比·巴赫说，《光环3》对微软来说至关重要，它实现了该部门2008财年的全年首次盈利。这句话要拆开了听，一方面，《光环3》的成绩不用怀疑，预定量过百万，发售两周突破三百万套，根据微软的预计，到今年底，《光环3》的销售额将超过10亿美元；另一方面，X360在目前这个坐二望一的关键时刻，必须要有《光环3》这样的重量级作品为自己加速，但光凭一个《光环3》是显然不够的，微软需要更加努力。正如玩家调侃官方对《Halo》的中文译名一样，如果说第一次是《最后一战》，那从二代开始就应该是《再来一战》、《还要一战》、《总要一战》等等，尽管是戏言，但正如士官长在游戏中说的那样："我们的战斗才刚刚开始。"



2007.10.27

Xbox360专辑 DVD Vol.3

走进Bungie 深入《光环3》

打造一款像《光环3》这样的超级大作，非业内人士是很难想像制作人员所付出的辛劳的。本期《Xbox360专辑 DVD Vol.3》将带各位玩家与《光环3》制作小组零距离接触，与他们同吃同睡同奋斗。







全国独家放送《使命召唤4》
联机模式实况影像

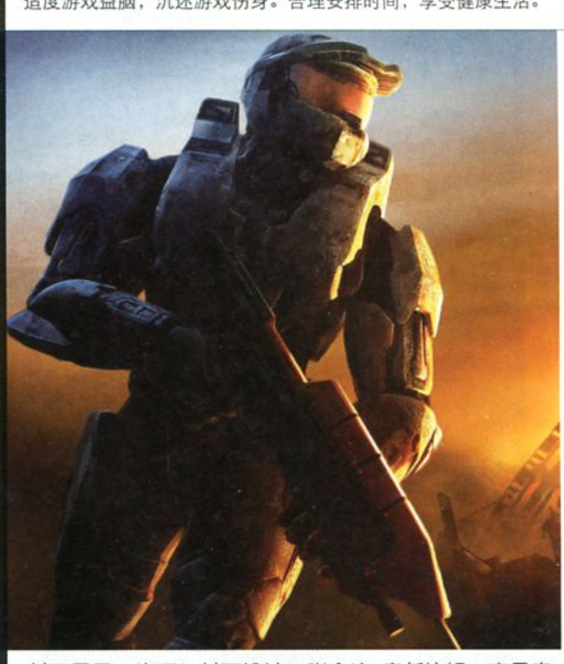
UCG编辑部很幸运的通过抽签取得了参加X360版本《使命召唤4》联机模式全球测试活动。本次影像收入了Beta版联机测试中的废弃仓库、野外游击战以及黑鹰坠落全部三张地图。网战是《使命召唤4》精华中的精华，大家绝对不能错过。

硬汉柔情



前面看了那么多"车、枪、球"，美版硬汉们也该休息了一下了，所以本次"Ending Song"特别收录了《偶像大师》甜美MV——《PERFECT STAR、PERFECT STYLE》，希望各位读者从不同口味中体会不同乐趣。

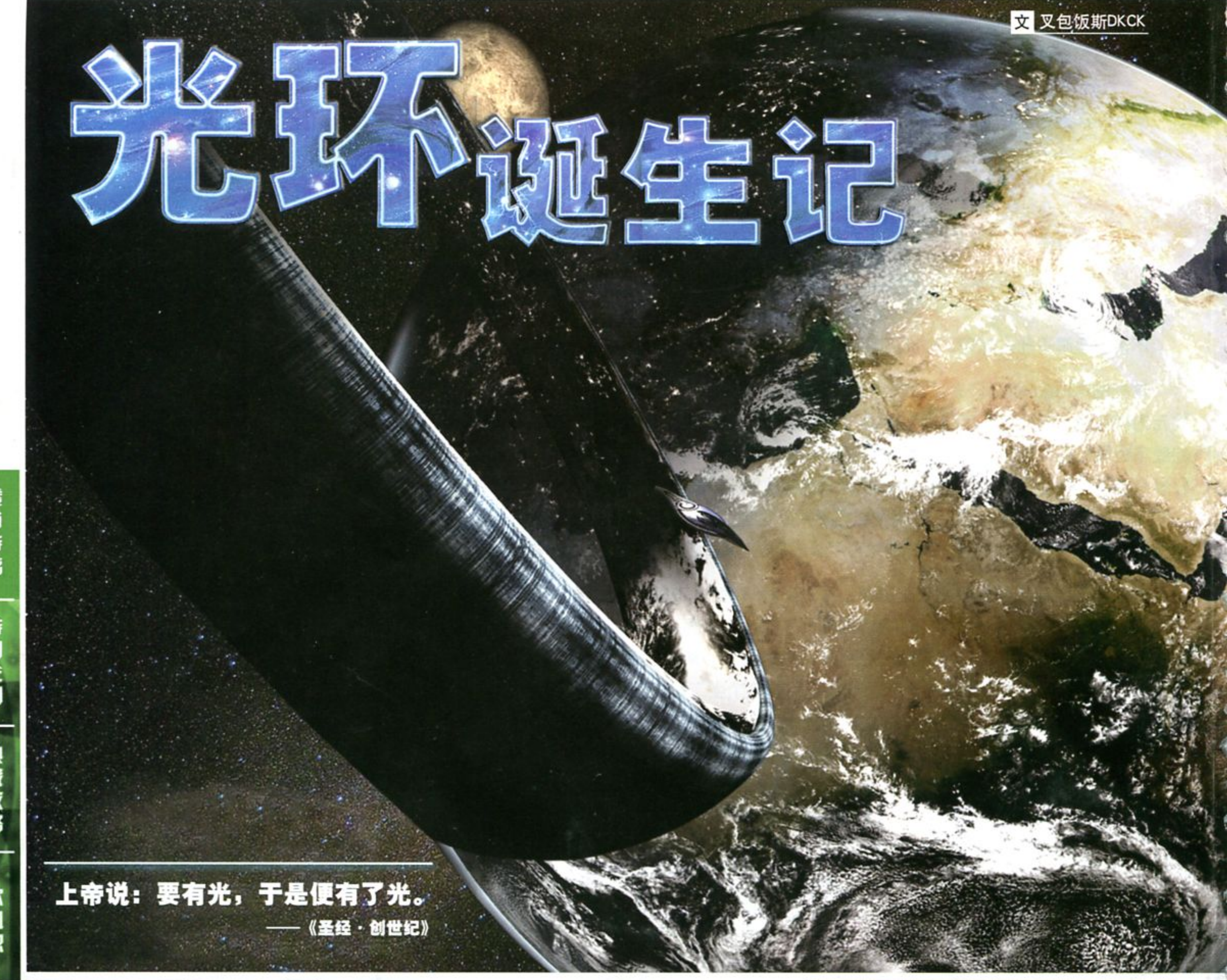




封面用图：光环3 封面设计：张金涛 责任编辑：李昌奇

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com



第一部 苹果树下 Episode I

1991年5月

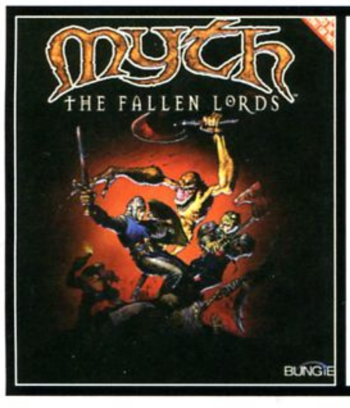
美国名城芝加哥的某间地下室里，计算机专业的大学生亚历山大·斯若比亚（Alexander Seropia）创立了一家名为Bungie Soft Product的皮包公司，出版了一款自制游戏《沙漠风暴行动》（Operation：Desert Storm）。此前他已经写了个免费小游戏《Gnop!》给同学们试玩。因此严格从考古学角度而言，Bungie的第一款作品就是《Gnop!》这款黑白的弹球游戏。

Bungie真正意义上扬帆启航是在1992年。亚历山大在人工智能课上结识了电脑狂人詹森·琼斯（Jason Jones）。这两个年轻人因为一个共同点走到了一起：尽管当时IBM-PC（译注：即今天绝大部分使用Windows操作系统个人电脑的规格）已经显露出王者之气，但两人还是愿意在他们熟悉和喜欢的苹果公司（Apple）的Mac平台上开发游戏。由两位大学生创业者制作的Bungie真正意义上的第一款作品：《米诺陶：克里特岛的迷宫》（Minotaur：The Labyrinths of Crete）诞生了。这是一款如今看来相当古老的多人联网对战FPS（第一人称射击游戏）。两个初出茅庐的大学生在地下室里，用容量为800K的磁盘拷贝着自己写的游戏，再亲手包装，邮寄给第一批客户。这样的创业故事可以说和美国IT业无数“车库神话”一样平淡而又真实。Bungie就这样在游戏界的漫漫征途上迈出了蹒跚的第一步。

1993年8月，第二部奇幻设定的FPS作品《黑暗之路》（Pathways Into Darkness）发售，这款游戏在Mac OS上第一次使用了材质贴图和光照系统。Bungie赢得了第一间办公室和最早的员工——当然，Bungie依然是一家小公司。

次年，Bungie继续在FPS领域探索。1994年12月正式发售的科幻FPS游戏《马拉松》（Marathon）一鸣惊人，成了Mac平台游戏的一个里程碑，也是Bungie的成名之作。高速的动感、空前自由的活动范围和细腻漂亮的图像深深震撼了玩家。该作也是最早将丰富的故事情节和解谜元素融入FPS的作品之一。对游戏剧情的深入刻画从此也成了Bungie一以贯之的个性传统。事实上，同样发生在近未来的《马拉松》和《光环》在世界观设定上也有着千丝万缕的联系。

《马拉松》的巨大成功使得开发团队倍受鼓舞。为了满足公众的强烈要求，续作《马拉松2：超强合金》（Marathon 2：Durandal）于1995年11月再掀高潮，销量超越了本已惊人的一代，并移植到了Windows和Linux平台上，推出了英、法、日等多国语言版本，也捧回了更多媒体奖项。通过AppleTalk（译注：Mac平台的局





还出现了和原作奇幻风格相去甚远，表现二战坦克战的“二战风云”MOD。

在竞争激烈、弱肉强食的北美游戏业，Bungie可算是“上帝的宠儿”：款款原创作品都能独树一帜，既有自己鲜明的风格又能为广大玩家所追捧。区区八年之间，Bungie从无到有，转眼间已成为身跨

域网协议）联网，《马拉松》系列成功占领了全球无数间办公室的电脑，让写字楼里的商务网络成了男同事们厮杀的血腥战场——当然也成了许多老板的恶梦。作为总结，1996年的《马拉松：无限狂飙》（Marathon Infinity）集成了全新的任务场景，向玩家提供了自制MOD所需的全部工具。“《马拉松》三部曲”就此功德圆满，成了Mac玩家心目中永远的经典之作。

1996年的一系列动作也标志着Bungie成为了一家成熟的游戏开发商。Bungie在硅谷成立了西部制作分部（Bungie Studios West），负责开发日式动漫风格的第三人称动作游戏《奥妮》（Oni）；第一次涉足多平台游戏开发，《奥妮》对应PC和PS2两个平台；涉水游戏发行业务，以Bungie的名义发行过两款第三方工作室开发的游戏：《泛滥》（Abuse）和《周末武士》（Weekend Warrior）。

与此同时，芝加哥本部创始人詹森·琼斯领衔的《马拉松》小组原班人马，在FPS领域探索了四年且颇有建树之后，决定向全新的游戏类型——即时战略（RTS）进军。

1997年11月同时登陆Mac和Windows95平台的《神话：堕落之神》（Myth: The Fallen Lord）为Bungie赢得了全世界RTS玩家的喝彩。《神话》突破了此前RTS的固有传统，首创“无资源、不采矿、无基地、不造兵”的游戏模式。《神话》一开始就简单明了地给玩家一支部队，专注于挑战玩家对阵地形势的敏捷判断力、即时战术的灵活性和多人实时对战的策略性。为了鼓励多人对战，Bungie还率先为正版玩家提供了官方战网服务。Win95平台下的全3D图像表现尤其优异，在那个3D游戏刚刚发芽的时代可谓惊艳。你能听到的惟一的抱怨就是游戏中敌人太过狡猾，游戏难度很高。无怪乎《PC Gamer》杂志评价到：“《神话：堕落之神》远远胜过其它即时战略游戏……此作成功开创了即时战略游戏的新时代”。

1998年，续作《神话II：勾魂使者》（Myth II: Soulblighter）使用了一代的改进引擎，进一步丰富了单机和多人游戏特性，再次把众多玩家的魂魄悉数勾走。本作一经推出就得到多家游戏杂志和网站打出的最高分。《神话》系列以其诸多离经叛道的革新在RTS类型中独树一帜，获得了超常的游戏寿命。当然精彩的游戏剧情，和邀请专业动画公司操刀制作的精彩2D动画过场也功不可没。《神话》再次发扬了Bungie鼓励玩家自制MOD的传统。玩家的MOD千奇百怪，甚至

制作和发行的独立第三方游戏公司。

《神话2》推出之后，粉丝们暗喜琼斯老大肯定又在芝加哥另谋新作。1998年5月，网络上出现了一条小道消息：Bungie新近注册了“blam.org”和“blam.net”这两个网络域名——这不禁让众人浮想联翩：莫非Bungie的下一款游戏叫“Blam”（谴责）？

一向守口如瓶的Bungie没有回应有关“Blam”的传言，让众粉丝暗无天日地苦等了一年。转眼已是1999年5月，一年一度的E3大展如期举行。Bungie秘密向少数杂志媒体闭门展示了一款全新游戏，开发代号果然是“Blam!”。此作自《神话》发售以来已秘密研发了一年多，由Bungie的当家天才设计师詹森·琼斯率领《神话》原班人马开发。虽然媒体不被允许透露任何具体消息，但E3传来的喜讯着实让玩家们看到了天边隐隐闪现的一丝曙光。

1999年7月21日

被世人称为“大苹果”的纽约从曙光中醒来。这个原本普通的早晨对于全球广大游戏玩家来说却是一个充满光荣和梦想的早晨。

这个早晨，Macworld Expo（苹果电脑软硬件大展）在纽约隆重开幕。大名鼎鼎的史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs，苹果电脑创始人，时任Apple临时CEO）在当天的主旨演讲中，亲自向台下的Mac支持者们公布了一个陌生的名字：《光环》（Halo）。

乔布斯请《光环》项目主管詹森·琼斯上台来演示这款“可能是有史以来最成功的Mac游戏”。詹森上台后三言两语，没多废话就在大屏幕上播放了一段视频预告片。预告片的背景音乐就是我们现在耳熟能详的《光环》主题音乐，但画面所展现的内容却和今天的《光环》判若两人。

1999年首次对外公开的Halo（史称“MW99版Halo”）是这样一款游戏：

- 第三人称视角，团队动作射击游戏
- 玩家可选择人类或外星人两个种族，最多支持32人在线对战；
- 玩家在不分关卡、实时渲染的全3D的环形Halo世界中自由探索；
- 玩家可自由操纵车辆、坦克甚至飞行器等交通工具；
- 梦幻般的游戏图像和出色的物理引擎，在Mac G3电脑上以OpenGL技术完美呈现。

1999年初，从Bungie后来公布的官方资料《光环起源》（The Origin of Halo）中我们得知：1998年《光环》刚开始秘密开发时，是一款彻头彻尾的第三人称RTS游戏，使用了改进的《神话》引擎——实际上整个游戏就是把《神话》的游戏模式搬到了《马拉松》类似的科幻设定里，可以说是对Bungie过去两大成功系列的一次整合。

Bungie正式决定把《光环》改成第三人称射击游戏，开始融入《马拉松》系列在射击对战方面的成功经验。几个月后首次公开的“MW99版Halo”最引人入胜的特性就是在广阔的、不分关卡的Halo上自由驰骋。有趣的是，99年版的光环上生机勃勃，到处都是自由自在的恐龙——准确地说是类似恐龙的异星生物。Bungie当时甚至考虑过让玩家驯服它们，以便“骑龙杀敌”。

MW99版《光环》的处女秀立刻引起了轰动。著名游戏网站Gamespot当天就转录了这段预告片供网友下载。他们在配发的报道中有这样一段说明：“要提醒大家注意的是，我们的这段影片剪辑和截图都是从一盘VHS录像带上转录下来的，在现场画面再次转换成数字格式的过程中图像质量有很大损失。实际上，我们在现场看到原版视频时，有好几分钟都震惊得说不出话来。”现在还能在一些粉丝网站下载到这段现场


■8月1日，微软在Xbox LIVE推出了Arcade版Bungie经典之作《马拉松2：超强合金》。



视频，可以听到台下观众一片“Oh My God”（偶滴神啊）的惊呼。预告片末尾，一名人类士兵站在山顶，高举一面印有Bungie标志的大旗迎风挥舞——显然，Bungie的小伙子们毫不掩饰自己在业界“独树一帜”的抱负。当时公布的发售日期是：2000年中旬，《光环》将同步登陆Mac OS和Windows平台。

酒香逼人，自然引得豪客猛士纷纷折腰。《光环》一经公布，立刻就有许多大型发行公司向Bungie频抛媚眼。1999年8月，北美最大的游戏发行商之一Take-Two集团买下Bungie公司19.9%的股票，成为最大股东，并取得在北美发售四款Bungie游戏的资格——包括开发中的《光环》、《奥妮》和两款未公开作品。

日益高昂的开发成本是这次购股的主因。发行、推广游戏甚至更比制作一款游戏更花钱，而当时的Bungie内部供养着三支开发团队，还扮演着小型发行商的角色，这已经慢慢让Bungie显得力不从心。而Take-Two的老辣眼光和雄厚实力也在日后为之带来了一本万利的回报。

眼看千禧已到，可是2000年上半年，Bungie却没有一丝一毫的风吹草动。似乎Bungie在故意考验玩家钱包的耐心和媒体挖料的本事。终于在2000年5月的E3大展上，第一次在E3亮相的《光环》众望所归地回到了聚光灯下。这次出展的是一段长达十分钟的完整预告片（史称“E3 2K版Halo”）：在光环上，士官长一开始就用狙击枪射杀了两个星盟菁英。然后一支人类部队从鹈鹕运兵船降落，乘着疣猪装甲运兵车一路包抄，一支小队进入一座敌方堡垒，结果惨遭埋伏，壮烈牺牲。最后士官长再次出现，手握等离子光剑杀死了一只红甲菁英。

2000年E3大展所展示的《光环》已经和我们现在玩到的最终零售版非常接近了。当时公布的游戏特征是：第三人称视角团队射击游戏。游戏的主要流程由玩家控制陆战队小队完成任务。士官长只在预告片片头和片尾出现，更像是一个NPC或者“终极召唤兵器”。游戏中各种交通工具（如疣猪运兵车、女妖战斗机等）、人物（士官长、敌我士兵）等设定和后来的Xbox版已经基本一致，完成度相当高。视频中还可以看到士官长手拿光剑的画面，尽管光剑后来在《光环》一代中被放弃，但游戏二代中得以复活。游戏画面也较MW99版有重大飞跃，大约接近后来Xbox版七成的素质。

“E3 2K版Halo”不负众望，一举拿下了包括“最佳出展游戏”在内的四项“E3媒体评论大奖”（Media Critic Awards）提名，被Gamespot赞誉为“新千年第一款真正激动人心的游戏”。一切看起来都是那么一帆风顺——直到2000年6月19日，从西雅图传来的巨人足音打破了片刻的宁静。

2000年6月19日

微软出人意料地发布官方公告：“微软收购位于芝加哥的Bungie Software Products Corp.，后者是业界领先的动作类电脑与电视游戏独立开发商。微软获得了从Bungie开发的项目中挑选游戏进行出版和销售的权力。这些项目中包括备受关注的科幻动作游戏巨制《光环》。”

这是当年最为轰动一时的并购案，微软“鲸吞”Bungie一共花了约5000万美元。轰动的原因并不在于数目巨大，而在于Bungie的特殊地位。这场并购游戏波及的主角有四个：Bungie、微软、Take-TWO和苹果电脑。微软和Bungie按下不表，先细数一番Take-TWO和苹果电脑的福祸得失。

先来看坐收渔利的Take-TWO。他们宣布：“当前负责发行Bungie作品的Take-Two互动软件公司，已将其持有的全部19.9%的Bungie股份卖给了微软。Take-TWO还买断了Bungie以下作品的所有权、名称及续作研发的权力：著名的《神话》系列和即将发售的动作游戏《奥妮》。Take-TWO还有权使用《光环》的游戏引擎制作两款新游戏。”区区数言，Take-TWO已是赚得盆满钵满。

对玩家来说最为可惜的是，缔造“神话”的Bungie痛失《神话》系列。Bungie其实在开始《光环》项目后也紧锣密鼓地展开了《神话》续作的开发。三代的开发代号是“凤凰计划”——这才是《神话》的正统续作。在并购案中，老奸巨猾的Take-TWO获得了《神话》系列的知识产权。他们后来找到名不见经传的Mumbo Jumbo工作室，只花了短短十个月的时间，就在尽可能地利用Bungie留下的代码基础上，完成了系列第三作《神话III：苍狼世纪》（Myth III: The Wolf Age）的开发。《神话III》的故事基本和Bungie的原意一脉相承，关卡设计上也不过不失，但新作无疑丧失了只有缔造者Bungie才可能注入的“神韵”。这款续作无论是评价还是销量都沦落为一款平庸之作，很快便被人遗忘了。至于Take-TWO到底如何利用声明中所说的“有权使用《光环》的引擎制作两款新游戏”，业界一直众说纷纭。甚至有人猜测《横行霸道3》（GTA3）的引擎便源自《光环》。从时间和技术上而言，这么做也并非没有可能。

再来看“最受伤”的苹果电脑。并购案消息一出，Mac业界和粉丝们大骂Bungie“投敌卖国”的声浪便此起彼伏。会有如此剧烈的负面反应，这里就不得不回顾一下Bungie和苹果电脑的深厚渊源。

20世纪90年代，苹果电脑曾一度陷入严重危机。Wintel格局（指微软和英特尔对个人电脑软硬件标准的垄断）在个人电脑领域如日中天，苹果机渐渐成为少数“数码时尚”和“专业高贵”的代名词，不再是主流平台。由于并不采用DirectX而是OpenGL作为图形API，Mac平台上能玩到的游戏少得可怜，原创游戏更是几乎为零。

在为数不多支持Mac平台的游戏开发商中，Bungie可谓中流砥柱。不但最早从Mac平台起家，Bungie的每款游戏都是首发就有Mac平台版本。还记得《光环》就是在MacWorld展会上首次曝光的吧。曾有Mac专业媒体评论到：“多亏了Bungie，Mac才成了一个并不出色但还算合格的电子娱乐平台。”

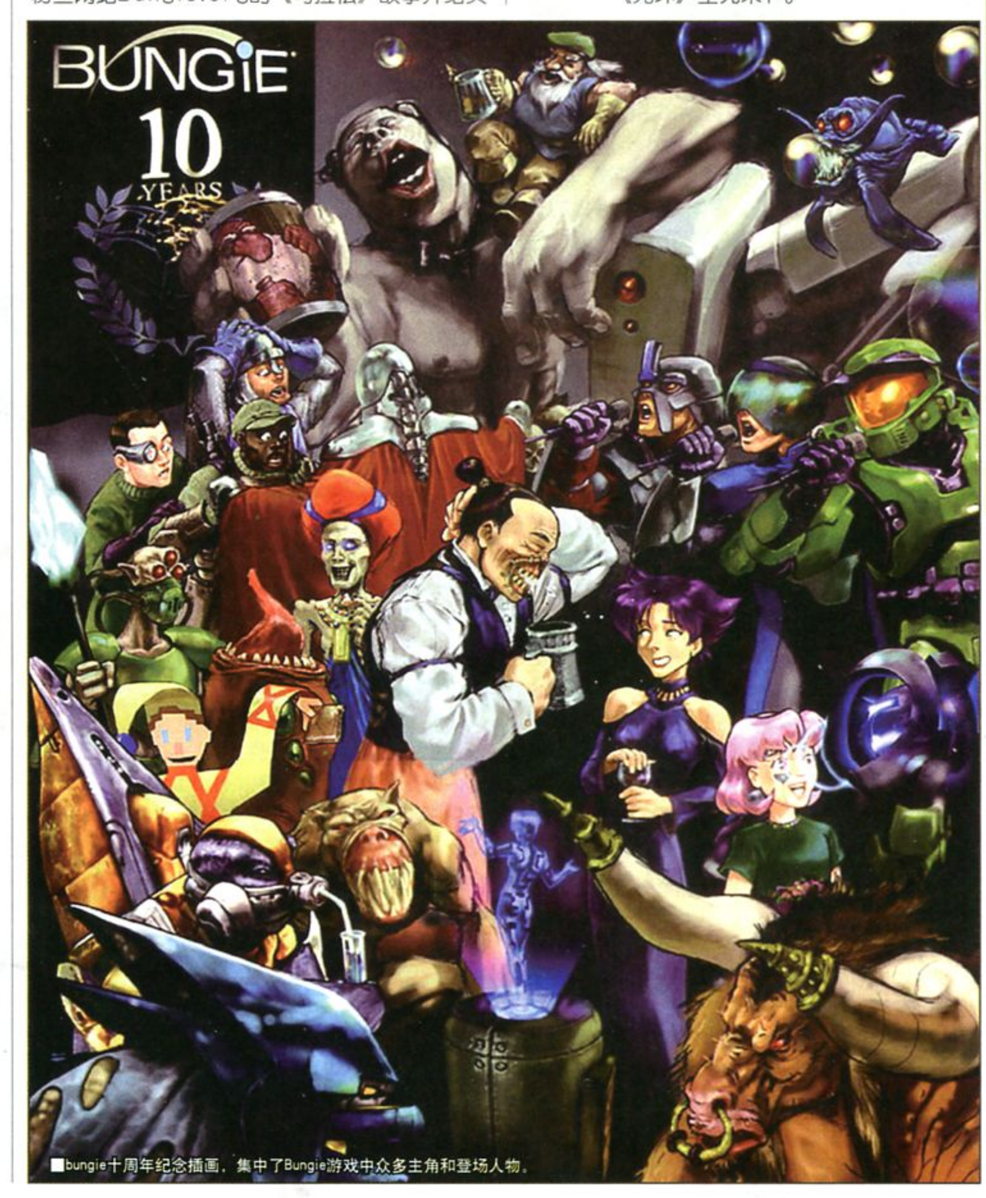
反过来Bungie自然也受到了Mac业界的重视与宠爱。1999年4月，苹果电脑公司的市场部高级经理彼得·塔姆特（Peter Tamte）宣布加盟Bungie，出任主管发行的副总裁。彼得是全球最大的Mac平台软件专业发行商MacSoft的创立者，堪称Mac业界的领袖级人物。《Mac观察家》（The Mac Observer）杂志由衷赞叹这桩美事：“我们不是每天都有机会宣布：我们最爱的电脑制造公司有一位高级经理已经转投了我们最爱的游戏开发公司。”

如今一觉醒来，曾让Mac玩家引以为豪的Bungie瞬间被微软活生生地“从苹果树上摘下”，这样的消息实在令人感到愤慨——尤其是以垄断著称的微软。有家Mac杂志网站用了这样的标题：“太阳陨落、世界毁灭、微软收购了Bungie”；Mac爱好者的网络论坛上到处都是“Why，Bungie，Why？”（为什么抛弃我们，Bungie？）的帖子；网上很快出现了Mac玩家自发的抗议签名征集；最具影响力的非官方Bungie粉丝网站Bungie.org的《马拉松》故事介绍页被史无前例地清空，只留下一句游戏里的台词：“总有许多事情是我们无法理解的——或许永远不能。”后来事实的确证明，情绪化的反应或许可以被时间遗忘，但Bungie出走后Mac平台出现的原创游戏真空，至今都回天乏术。

不光是Mac玩家，所有赞赏Bungie的玩家都普遍担心：被收购后的Bungie会很快失去其难能可贵的独立性和创造力，沦为听任微软摆布的门下走狗。而刚刚还在E3上大放光彩的《光环》则几乎注定成为Xbox平台作品。

为了安抚支持者们的种种失望、恐惧，乃至反感情绪，收购案公布的当天Bungie官网首页上就发布了一份署名为“Alex和Jason敬上”的《告玩家书》。两位创始人从美好的创业岁月谈起，强调他们一定会坚持公司一贯的个性和文化，不会改变“以自己的方式做自己喜欢的游戏”这一初衷，并恳请玩家一如既往地支持、陪伴Bungie继续开创未来。除了承诺《奥妮》会于晚些时候在PC、Mac和PS2平台上发售外，《告玩家书》最后令人不安地提到了《光环》：“我们还没有决定《光环》会在何时、何种平台上发售。”

——《光环》生死未卜。



■bungie十周年纪念插画，集中了Bungie游戏中众多主角和登场人物。

第二部：帝国时代 Episode II

实际上，这场被Gamespot网站调侃为“大象爱上小蚂蚁”的并购案比大多数人想象中甜蜜得多。Bungie创始人亚历山大在访谈中透露了“恋爱经过”。实际上，詹森·琼斯早在微软公布Xbox计划之初就曾表示：“为全新的主机平台制作游戏一定会非常酷”。到了2000年，微软展示的Xbox游戏技术demo再次吸引了两位Bungie高层亚历山大和彼得的目光。他们很快就拨通了时任微软游戏部门副总裁爱德·弗莱斯（Ed Fries）的电话，探讨双方合作的可能性。亚历山大说：“Bungie对Xbox计划的了解越是深入，就越觉得……应该把自己卖了！”


詹森·琼斯

可见并购案实际上是Bungie主动走出了第一步，促使Bungie动心的正是Xbox这台主机本身。能参与一款新主机的软硬件规格研发，毕竟对任何一个游戏程序员来说都是不可抗拒的诱惑。况且在游戏测试、发行、研发资金等“后勤保障”方面，微软游戏工作室（Microsoft Game Studios）也大有“请往巨人的肩膀上站”的诚意。技术上和商业上对未来的承诺“双鬼拍门”，最终让Bungie欢欢喜喜地签下了这纸“卖身契”。

人人都在担心微软会改变Bungie，但后来的事实证明，被收购后的Bungie依然故我，仿佛罗马市中心的“城中之国”梵蒂冈一般一尘不染。从人员安排到办公室如何布置、从企业文化到游戏制作流程、从公司标志到和粉丝社群交流的方式……这一切依然由Bungie工作室自己说了算，微软显得相当宽容。并购案并非许多人想象中的“生吞活剥”，而是Bungie和微软精诚合作的一种制度性保障。因此《光环》何去何从的悬念并没有持续多久。2000年7月19日，即并购案短短一个月后，《苹果游戏报道》（Inside Mac Games）网站就透露了一条让广大Mac玩家倍感振奋的消息：“《光环》确定会推出Mac和PC版本。”还是我们熟悉的这几张老面孔，主演了这出“否定之否定”的好戏：微软游戏部门副总裁爱德·弗莱斯表示将和苹果电脑共同出资成立一家新的第三方公司，专门负责发行微软出品游戏的Mac移植版本。而出任这家新公司掌门的正是我们的老朋友，彼得·塔姆特——刚刚在收购后离开Bungie的销售副总裁。在历经误解和猜疑之后，最后呈现在我们眼前的竟是一个出奇圆满的大结局。这下PC和Mac玩家可以放心了：哪怕身处“帝国时代”，《光环》还是会有的。

这段日子对于Bungie的员工来说，意味着两个字：搬家。在收购前，Bungie内部分为三个小组：两组驻扎在大本营芝加哥；另一组西部工作室则在加州的硅谷。收购后，这三组人马将重新整合，并全部迁往微软总部所在地：华盛顿西雅图郊外的雷德蒙（Redmond）。而令人感伤的告别聚会最好的举行地点莫过于那个让一切神话成为现实的地下室：Bungie的创始人詹森和亚历山大两人一起出了1000美元给现在那间地下室的住户，只为他们能在“老地方”和兄弟们热闹一场。芝加哥的那间地下室，那个2000年秋天的夜晚，詹森和亚历山大可曾想起他们亲手包装800K磁碟的日子……就这样，有一些人就此离开了Bungie。而绝大部分人——《马拉松》和《神话》的主创团队——正在收拾行李，带着未完成的《光环》，搭上下一班飞往西雅图的航班。打开美国地图，从伊里诺伊州五大湖畔的芝加哥城到华盛顿特区的西雅图划一根直线：这场跨越半个美国的“秋日蜜月之旅”到底是何滋味？

不过并非所有人都对大城市芝加哥那么恋恋不舍。波涅·弗雷丁（Bernie Freidin）是《光环》图像引擎的程序员之一，他加盟Bungie的时间极富戏剧性：在Bungie搬到西雅图去之前10天。他后来在访谈中回忆了当时的经历。当时他在Bungie和Dynamix两家游戏公司之间犹豫：Bungie有顶级的游戏大作在握，但位于芝加哥——对他个人来说，大城市意味着糟糕的工作环境，他更喜欢宁静的乡村小镇。来Bungie面试的那天，波涅恰巧看到了每张办公桌上都贴了张纸条，上面写着收购案概况和搬去西雅图郊区的通知。波涅当即对自己说道：“好吧，我决定了！”显然，谁都知道西雅图郊外微软园区的田园风光优美宜人。于是，Halo的制作人员名单上又多了一个程序员的名字。

飞机徐徐降落，Bungie的崭新一页才刚刚翻开。他们如愿以偿和微软的开发团队一起定义了这台被赋予了无限厚望的崭新主机——Xbox。硬件方面，詹森等资深游戏程序员对Nvidia提供的图形子系统提出了许多意见，力图使驱动更加完美地发挥机能，也使将来的开发更得心应手。软件方面，没有人怀疑《光环》将成为Xbox首发游戏中的一颗明星——这也意味着之前的“MW99版”和“E3 2K版”都已作古，《光环》新一轮的转生在西雅图郊外的秋天开始了。从诞生起就背负了太多人目光的《光环》，如今又经历着其他游戏鲜有的“第三次回炉”。

实际上，在业界打拼多年的Bungie已经悟到了“游戏规则”。Bungie创始人亚历山大在评价Take-TWO收购一家独立PC游戏开发商Gathering of Developers（曾开发著名FPS《英雄萨姆》）时，一语道破业内天机：“PC游戏利润越来越薄，财政压力越来越大，谁都想进入客厅，只可惜不是每个人都买得起开发主机游戏的门票。”独立开发公司除了“卖身”，别无二法。如今安身微软麾下的Bungie，其实正处于历史上最好的时刻——离他们实现梦想最近的时刻。

从具体操作的角度来说，《光环》是Bungie灵魂人物詹森·琼斯亲手操刀最少的作品：他从没为《光环》编写过一个关卡脚本，没有写过一句台词，只做了很少的编程工作。他绝大部分时间他都在不停地说，不停地和团队沟通——他已然从亲上火线的程序员，蜕变为一个成熟的总设计师。而新的幕后身份却丝毫不比原来轻松些许。

琼斯后来回忆道：“我们在西雅图最先确定了三件事：一个有趣的故事、一个强劲的技术基础，还有我们对哪些元素可以增进游戏乐趣的判断力。当然还有许多不可预期和没有决定的事情，但根基已经打好了。”

王世凯（Shi Kai Wang音译，美籍华人）是早在1998年8月起就在Bungie供职的美术设定



师。在《光环》项目中，他负责星盟（Covenant）的原画设定——没错，那些沦为你枪下游魂的星盟异形都源自他手绘的原稿。而人类的原设由Bungie另一位元老、《光环》的美术指导马库斯·兰托（Marcus Lehto）担纲。

王世凯在回忆起《光环》的开发时侃侃而谈：“我们遇到的最大挑战就是我们一直在转换平台，这个过程中我们必须不断挑战自己。我们把《光环》从即时战略改成第三人称射击，又改成第一人称射击；平台也由最早的Mac和PC到了如今的Xbox。每次新的决定也就意味着新的责任。Xbox机能强大，足以创造迷人的效果，但也让我们经历了一个‘V’字形的学习曲线。先进的图形技术让我们得以逼真地模拟环境，而模拟现实要比我们想像中困难得多。我们是在创造一个幻想世界，但要让它看起来真地存在。你有没有试过，在没有现成的等离子武器的参照下，去设计一个等离子能量盾，还要让它看来足够逼真，而不只是游戏里的玩具而已……”


■E3-2001 上的巨大模型



■E3-2001 出展现场

“第二个重大的挑战就是我们对自己的期许：我们究竟能达到什么样的高度。整个团队都抱着一种小公司创业才有的干劲，仿佛我们是要去征服全世界。收购案并没有动摇我们的抱负心。大家都在对我们所做的一切反复进化，我们不停地一遍、两遍、三遍、四遍地重复修改每个人物、道具、效果，乃至整个关卡。我们推进到我们不能再推进为止……或者到条件已经不允许为止。”

就这样，1999年公布的《光环》一波三折，峰回路转，带着远远超过一般游戏12－18个月的开发周期，跨入了2001年的门槛。

2001年3月13日

微软在GameStock展会上，第一次官方公布《光环》将在Xbox平台上发售。此时的“GS01版”《光环》所承诺的游戏特性包括：

- ■丰富的武器选择。人类和外星人的武器都可以使用，包括半自动手枪、星盟等离子光剑、火箭发射器和火焰喷射器。
- ■可使用交通工具。如星盟的飞行器、气垫船，还有人类车辆和坦克。
- ■游戏场景将在室内与户外有机切换，战斗将变得更浩大、更复杂多变。
- ■形形色色的任务模式。将有营救、护送、侦察和狙击等任务类型，当然也不会少了传统的爽快的遭遇战。
- ■将支持多人游戏模式。

游戏的故事依然是与星盟作战的未来科幻架构，一如Bungie过去的作品。《光环》的故事人物众多，曲折复杂，极有深度。图像方面，Xbox版的《光环》毫不讳言将拥有“全球最领先的游戏平台上，最领先的图像系统。”预定发售日期锁定在2001年底，成为Xbox的首发作品。

Bungie的支持者们很快就忘却了去年闹得沸沸扬扬的并购，转而将注意力重新聚焦到等待了太久的《光环》上。显然，这款难产的新作将继承Bungie所有值得骄傲的血统：《马拉松》那样恢弘的世界观、曲折的科幻剧情、激烈的多人对抗；《神话》那样狡猾的敌人AI、多变的任务模式……。但现在还只是2001年春天，甚至还没有人知道Xbox主机本身会是个什么样子，就更别提Xbox上的《光环》了。大家都翘首以盼5月的E3大展，能获得更多关于《光环》的直观感受。

有谁能比铁杆玩家更焦急地期待着游戏的来临呢？当然是Bungie自己。3月的GameStock展会后，留给Bungie的时间所剩无几。因为Xbox在美国全球首发的日期是2001年11月8日——这也是首发游戏《光环》无法逾越的生死线。Bungie的压力可想而知。

詹森·琼斯后来不无调侃地回忆道：“我是个怪胎……在《光环》开发最黑暗的日子里，我总在凌晨两三点到家，第二天一早八点就要起床。但这段日子我还是把整整七卷的《阿曼半岛战记》（译注：美国二战老兵写的太平洋战场回忆录）通读了一遍……”如此痴迷于历史、神话故事和科幻小说，无怪乎他的脑子里能蹦出《光环》这样融合了军事小说和科幻设定的游戏剧情来。

2001年5月的E3大展又临近了。展前吹风会上，Bungie不得不遗憾地放出话来：时间紧迫，他们很可能没有时间来制作《光环》的在线游戏部分了。

Bungie对媒体表示：“很不幸，如果得不到更多支持，我们就无法为Internet联网部分编程。所以Xbox版的Halo将无法在线对战，除非微软及时把他们的网络架构搞定。我也不认为今后会推出任何这方面的补丁。”实际上，微软此刻还没有准备好他们的网络计划——也就是后来大红大紫的Xbox Live官方网络服务。

好在游戏的单人部分在严格保密的闭门测试中一片叫好。琼斯回忆起收尾阶段的工作时说道：“每个参与试玩的人都觉得游戏提供了同一种体验——那么你就知道，很快就会有无数的玩家舒舒服服地坐在那里，拿着手柄享受这款游戏。这感觉太棒了！”

2001年11月9日，Xbox主机在北美正式发售。比尔·盖茨（Bill Gates）亲自出马来到午夜发售现场为Xbox助阵。巨人微软终于迈出了进军家用游戏主机市场的第一步。为此微软甚至不惜投入了高达5亿美元的巨额广告费，连当初Windows 98发布时也没有这样的奢华待遇。谁都明白决定一款主机命运的关键就是有没有几款独占的“杀手级应用”。索尼爱用这个词，因为正是“杀手级应用”让他们的PlayStation在上次的主机大战中尝到了甜头。

Xbox发布一周之后的2001年11月15日，历史选择了《光环》，《光环》也改写了历史。转战多个平台、历经数年打造后的《光环》终于带着“Only On Xbox”的独占标签，以《光环：战斗进化》（Halo：Combat Evolved）的全称，骄傲地出现在了北美各大游戏零售店的货架上。

最终零售版（史称HCE）的《光环：战斗进化》官方宣布的游戏特性如下：

■支援杜比5.1声道
完整的环绕音效体验！在听到后方同伴大喊救命的同时，从前方传来敌人的怒吼声。你也可以听到子弹从身旁飞过，击中敌人的声音。

■超多样化的武器系统
使用人类或外星人的武器来消灭敌人，从近身武器（半自动手枪）到大型武器（火箭筒及火焰发射器），各种武器任君选择。

■载具及徒步作战
你可以用任何方式来完成任务——驾驶各种不同的强大交通工具摧毁敌人的基地！你可以使用偷来的飞机或人类的车辆，尽情在战场上“逞凶”。

■转战室内及室外
在单人战役及多人联机模式中，玩家可以在超精细的室内及室外环境中进行战斗，体验猎杀敌人的快感！

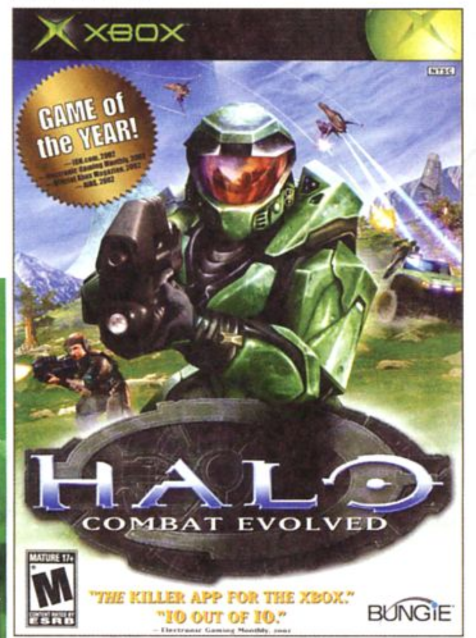
■极度的多人联机快感
组织队伍、选择角色、合作战斗。用分割画面、网络联机进行决死对决，或是在单人战役中与同伴一起战斗！

■无可比拟的任务变化
在发掘光环最深秘密的过程中，与敌人进行各种战斗。体验形形色色的任务——攻击敌人前哨、突击地下实验室抢夺先进科技、拯救陷入敌境的同伴、窃取敌人车辆及武器，并狙击敌人的首脑！

■真实的特效画面
《光环》拥有世界最顶级游戏平台Xbox上最强大的图像引擎。炮火撕裂屏幕、爆炸照亮漆黑的房间，现实与虚幻融为一体，真假难辨。

■丰富的科幻体验
《光环》让你感受好莱坞电影般的科幻新体验。丰富的故事剧情、生动的角色及狡猾的敌人——《光环》将满足所有科幻迷的梦想。

零售版的《光环》不但实现了此前“GS01版”所承诺的游戏特性，而且更为出色、全面。《光环》一上市就立刻成为Xbox平台的领跑畅销游戏。先是当时数一数二的画面让媒体和玩家一片赞叹，接着如潮般的评测文章开始道出《光环》真正的价值所在。Gamespot评价到：“这是自《黄金眼》（GoldenEye）之后，第一款真正在主机平台上完美体现第一人称射击快感的作品，该作在Xbox手柄双摇杆下的控制手感只能用完美来形容。”



同步推出多语言版本也是微软实力的充分体现。日语、韩语、繁体中文、法语、意大利语等版本的《光环》全部进行了字幕、语音的完整翻译，先后在各国推出。这也要感谢微软这样的软件大鳄对于全球多语言版本软件发布的丰富经验。

11月才上市的《光环》一举拿下了当年IGN网站、《Electronic Gaming Monthly》杂志、《Official Xbox Magazine》、AIAS协会等游戏媒体评出的“年度游戏大奖”最高荣誉。至于“年度最佳FPS”、“年度最佳音效”等等单项奖更是拿到手软眼花。

经过漫长的阵痛和锻造，《光环》终于不负众望，在游戏业界青史留名，成为Bungie的又一块金字招牌，更霸气十足地成了微软Xbox平台的当家大作。

经过整个圣诞节假期和一个春天的疯狂销售，2002年4月8日，微软宣布《光环》在美国和加拿大的销量突破了百万大关（全球其他市场未统计）。要知道这时Xbox才发售了不到6个月，考虑到新主机的占有量和一款原创作品，《光环》实属快跑健将。后来的销售数字也进一步证明《光环》不但冲刺有力，而且耐力持久，堪称一款长期热卖的“马拉松”作品。

如果说“一款游戏救活了一个主机”这样的评价有些言过其实，那么“For Halo, think Xbox!”（想玩Halo，就去买Xbox吧！）这句话倒的的确确是发生在许多玩家身上的事实。

随着《光环》取得空前成功，围绕它展开的更为广阔的影响力也开始逐渐显现。首当其冲的便是游戏周边产品的开发。

2002年6月11日，Halo第一款周边产品《光环》游戏原声音乐大碟上市。该CD收录了玩家耳熟能详的游戏配乐，让玩家再次领略到了那些耳熟能详的销魂旋律。许多玩家都痴迷于游戏主菜单主题曲的人声哼唱，荡气回肠、悠远深邃，配合那一轮不断在太空中飘浮旋转的环形建筑物，令人百听不厌。甚至有不少《光环》的铁杆玩家对这段开场曲痴迷至极，停留在主题画面，什么都不干，就是反复聆听……直到Xbox设定的六小时无人操控自动关机功能被激活为止。

音乐CD如果只是重温游戏中的美好感觉，那么官方小说的推出意义则更为重大，也是游戏改编小说鲜有的大手笔。微软游戏部门内设的“特许产品授权开发组”（Franchise Development Group，简称“特产组”）是微软负责游戏特许授权、制作周边产品的专门机构。《光环》的一大显著特点就是其丰富的科幻剧情设定——而这一点也很早就进入了微软的视线。

微软自从收购了Bungie，开始Xbox版《光环》的制作后，便很快和两位职业科幻小说作家巴龙·伯仁（Brannon Boren）和埃里克·托德曼（Eric Trautmann）签约，为《光环》创



作文本，从更加宏大的角度扩充游戏的世界观。他们两人把Bungie原先的故事创意加以拓展、丰富、细化，综合成一本名为《光环故事圣经》（Halo Story Bible）的设定大全，其中详细描述了光环世界的科技原理、人物背景故事，还有许多地点、事件的具体情况。巴龙还协助创作并且重写了《光环》游戏的台词脚本，所以他的名字上了一代游戏的制作人员名单。

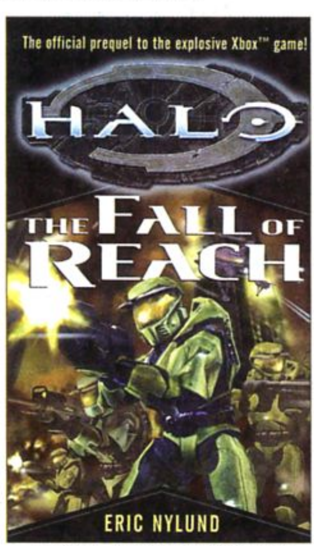
当《光环》的官方游戏小说一口气推出一套三本时，玩家丝毫没有感到意外。官方小说三部曲极大地丰富了游戏中所没有提到的故事和无暇解释、展开的设定。第一本小说《光环：致远星的沦陷》一经推出就狂卖15万本，荣登畅销书排行榜前茅。随着小说的推出，游戏的生命力也得到了有益的延长。展现在玩家面前的不再只是那几关游戏战役，而是一个错综复杂的科幻故事体系。值得一提的是，Bungie依然掌握有光环游戏剧情的绝对自主权。

Fox电视网旗下的卡通频道还根据《光环》制作了一部风格搞笑的卡通系列短片《光环宝宝》（Halo Babies）；Halo的玩偶模型、原画设定，甚至是真人大小、用金属打造喷漆完成的士官长盔甲都不断地出现在人们面前。Halo全美冠军挑战赛更是掀起了热潮。至此，《光环》不再只是一款游戏，而成了一种流行文化。这折射出当今游戏业的一大趋势：不断向出版、电影、玩具、动漫等其他娱乐产业进军——游戏业已经成为重要的原创内容制造商之一。

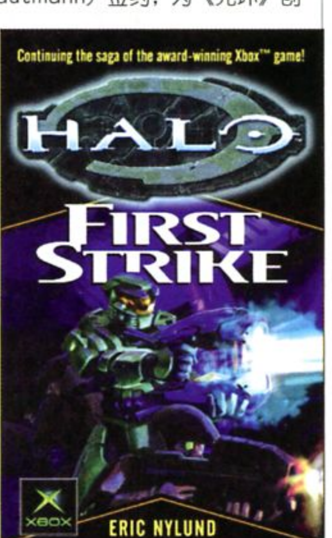
墙外花香一片，Bungie内部当然也没闲着。如果说初代《光环》还有什么不尽人意之处，那最大的“硬伤”莫过于无法上互联网对战了。如前所述，由于开发时间紧张和Xbox Live规格尚未明确，全力将单人战役推向极致的Bungie没有制作互联网对战系统。

每年5月的E3大展就像是一场定期考试，有责任心的开发商都会借此机会展示自己一年来的努力。Bungie苦心多年的答卷已经得了高分。2002年的E3，他们甚至觉得自己应该得满分的。2002年E3的微软展前发表会主推的焦点是Xbox Live——微软为家用主机设计的全新集中式官方网络服务。詹森·琼斯作为开发商代表在会上表示：“我希望能按照Bungie对《光环》的最初构想，来补上（联网）那一块。”不过Bungie最后并没有推出补丁或传说中的“Halo 1.5”版。原因很简单：《光环2》来了。

E3展后没过几个月，2002年8月8日，又是



▲小说第一部《致远星的沦陷》封面



▲小说第二部《洪魔》封面

▲小说第三部《初次反击》封面

在那个熟悉的城市——纽约，微软在自己主办的X02发布会上正式公布了两款Xbox首发作品的续作：《光环2》（Halo 2）和《世界街头赛车2》（Project Gotham Racing 2）。X02上展示了一段广为流传的《光环2》首部公开视频“飞向地球”（称为X02 Teaser）。这段游戏引擎实时渲染的动画里，士官长雄风不减，在节奏明确的音乐中一步步走出舱门，配备好武器装备，然后纵身一跃，跳向太空中一颗被圣约人战舰围攻的蓝色行星——地球。这段视频展示的图像比一代更为细腻，更为复杂的凹凸贴图让士官长的盔甲质感更加栩栩如生。

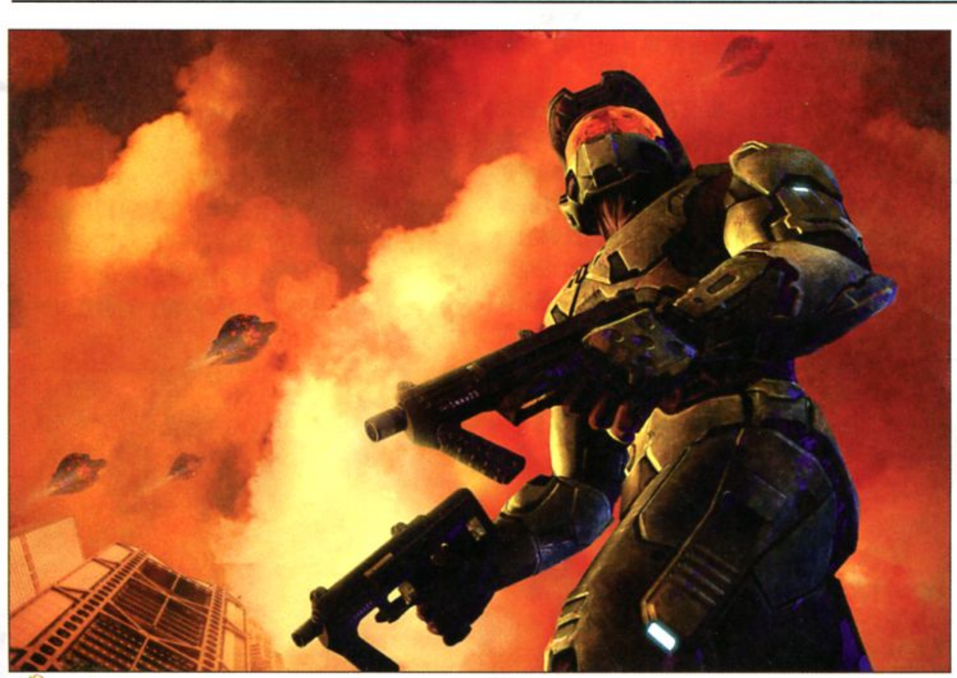
从游戏初代上市的那天起，Bungie的小伙子们就有了新的责任和负担：续作该如何进化？外界不断增长的掌声和荣誉无疑让他们倍感压力。

官方公布Halo的续作更是出人意料，比一般作品的后续作品要早得多，这种压力显然直接来自比尔·盖茨等微软高层。此时公布的发售日期是2003年的圣诞节档期，显然微软希望《光环》的巨大效应能在来年再上演一次，以帮助刚刚降生的Xbox在主机大战中占据上风。

而另一个悬念这时也开始柳暗花明。这就是当初并购时Bungie曾经承诺过的PC和Mac版《光环》。说来搞笑，《光环》的PC和Mac版本迟迟难产的原因很简单：Xbox版卖得太好，没有人愿意为这么一款出色的作品做吃力不讨好的移植。

2002年7月，Gearbox工作室终于接下了《光环》PC版的移植工作。当时的Gearbox工作室是家专门做外包和资料片开发的小型工作室。他们为《半条命》做过一些资料片，还参与过《托尼·霍克滑板3》、《007夜火》等作品的开发。他们的原创作品《战火兄弟连》（Brother in Arms）大卖还是后来的事情。PC版的移植工作主要有两个难点：一是图形技术方面遭遇的困难，针对Xbox版优化的图形代码完全无法重用，Gearbox只好霸王硬上弓，扎扎实实地用DirectX 9把像素着色器全部重写了一遍；另一个则是创造性难题：PC版要实现Xbox版未竟的“遗愿”——互联网多人对战。

2002年又转瞬即逝，把两个美好的诺言留到了2003年。



2003年的E3

又来了，每年我们都期待着更多精彩的展示和信息轰炸，同时却一遍又一遍地摇头，质疑大屏幕里的预告片是实时渲染还是CG动画……这就是核心玩家所专美的趣味。好在Bungie的表现再次让玩家热血沸腾。这部称为“E3 2K3 Halo 2 Theater”的预告片在E3大展上引起了极大轰动，丝毫不亚于1999年人们第一次看见《光环》时的感动。Bungie的眼光绝不仅仅停留在“Xbox上最好的游戏”或“主机平台上的FPS老大”——士官长的对手是全球所有平台的顶尖FPS大作。说2003年的E3是FPS类型的血腥竞技场并不为过：Valve公司出人意料地公布了《半条命2》（Half Life 2）；id soft展示了最新的《毁灭战士3》（Doom 3）的惊人影像片断；EA的《战地1942》（Battlefield 1942）继续引领着二战类FPS作品群的风潮。但《光环2》依然凭借着自有的独门功夫从这一年的E3中脱颖而出。

这段长达8分钟的游戏影像看来是实际游戏中的一关：士官长来到地球，经过伤亡惨重的战地，逼真的音效和仿真营造出紧张的氛围。士官长来到高处的平台，一个让所有《光环》粉丝们大呼小叫、鼻血直流的场面很快就出现了：一名受伤的战士给了士官长一把抢——士官长举起双枪开始射击！这是一代中所没有的特性。接着士官长又穿过复杂的通道来到城市街道上。第二个爆料接踵而至：士官长朝迎面开来的幽灵气动摩托纵身一跳，一脚踢飞车上的菁英，夺过了敌人的载具！最后在一场动人心魄的追逐战后，整个视频在士官长面对一群从天而降的菁英中结束，只留下科塔娜不乏幽默的一句“你会搞定的”。不知不觉中，这段梦幻般的视频已经结束。全球数百万《光环》玩家着魔一般地一遍又一遍地反复观看这段视频，对圣诞节就能玩到这样的游戏倍感兴奋。

实际上谁都会遇到麻烦。Bungie坚持只用一台Xbox开发机，实时展示这段8分钟的演示。实际上就在E3举行的前夜，他们在最后一次运行这个Demo时，突然在进行到一半时死机了。不是画面延迟也不是掉帧这样的常见问题，而是最最恐怖的——彻底蓝屏。代码查了又查，变量算了又算，就是找不到问题所在。最后，罪魁祸首原来是洛杉矶会展中心的火热气氛，导致主机散热不佳。加装了超大风扇的Xbox依然拒绝配合。终于在换了N+1个风扇后，一切恢复了正常。

E3上的闭门展示后，微软在6月13日向所有玩家和媒体公布了这段视频的高清晰、5.1声道版本。这段Demo视频展示了一个非常成熟的关卡和全新的游戏特性，似乎年底发售指日可待。詹森在谈起对《光环2》的感觉时说：“《光环》二代和一代非常像，但二代是着火的《光环》，是以每小时130公里速度穿过战地医院，屁股后面还有追杀的直升机和忍者……而且，忍者也是着火的。”因为这番话，Bungie.net上一个“火烧忍者”的卡通形象就被一些铁杆玩家当成了《光环2》的吉祥物。

实际上，Bungie的确已经急得火烧眉毛了。推出续作的巨大压力几乎搞垮了Bungie。当初设计《光环》初代的时候，整个团队只有10个人。他们可以坐在同一间房间里，勾肩搭背地喊话，看看对方屏幕上的绝妙创意来沟通和工作。到了制作《光环2》的时候，公司已经迅速膨胀到了60多人。多支同时工作的小组被建立起来，设计游戏的各个关卡，但这种合作开展起来阻力重重：项目带头人第一次把各个环节拼凑起来时，他们发现整个故事无法理解，游戏难度要么难于登天，要么过于轻松。

2003年7月初，Bungie突然公开表示：2003年年内肯定不会有《光环2》。他们就此已经和微软方面进行了沟通，微软鼎力支持Bungie的决定——不论花多少时间，关键是让最终摆到货架上的游戏成为经典。此刻，外界并不知道，Bungie此时已经推翻了之前80%的工作，从头开始。现在他们差不多还有几乎一年半的时间来重建整个游戏。

面对无数玩家“何时发售？”的追问，Bungie.net上的官方问答永远是那句经典的回答：“When it's done.”（好了自然就好了。）Bungie每周更新上的一段话进一步明确了他们的态度：“Bungie早就习惯了推出续作——毕竟，我们的金子招牌《马拉松》和《神话》都出过续作。诀窍就是保证物有所值，玩家和开发人员应该都有这个共识。如果你们没有什么新鲜的要说，那最好闭嘴。”看似俏皮，甚至有些不客气，但这就是Bungie和粉丝们交流的口吻和方式。实际上，Bungie所言非虚，他们对粉丝的“不客气”背后，是对自己近乎苛刻的要求和内部、外部的双重巨大压力。



2003年7月14日，美利坚合众国独立日。微软宣布Xbox版本的《光环》已经在全球范围内突破3百万份销量。

Gearbox工作室完成了PC版《光环》，在2003年9月底发售，年底日语、繁体中文、法语等多国语言版本也相继在全球上市。Xbox上的FPS旋风终于刮到了强手如林的PC平台。著名电子竞技赛事CPL和微软很快就联手推出了PC版Halo的联赛，成为2003～2004赛季的CPL固定比赛项目。这再次证明《光环》的成功具有超越平台的独特秘诀。

年底，坚持了2年首发价49.99美元雷打不动的《光环》初代首次降到了29.99美元。《光环》的原声音乐大碟也推出了加送曲目和E3《光环2》预告视频DVD的特别追加版。

这一系列的动作都不断地刺激着人们对续作的渴望，高媒体曝光率无形中让Bungie压力倍增。

好在Bungie自有秘密武器。游戏已经逐渐成为微软新的重心，公司建立了专用实验室来为这些作品做压力测试（stress-testing，指发掘某款硬件或软件极限的测试）。Bungie找来了兰迪·帕古拉彦（Randy Pagulayan），这位新近毕业的辛辛那提大学实验心理学博士来优化《光环2》。帕古拉彦的团队很快就投入了工作，为导出游戏数据建立工具。这些数据包含了每个玩家死亡的位置、玩家在何时何地开火、坐上载具、杀掉敌人或死去。他们每周做一次测试，分析两个月中400位玩家留下的2300小时的游戏数据。如此循环往复，他们就会发现症结所在——某个敌人太过强大，或某个场景中设计不合理导致玩家老是会不小心失足跌落。

但令人丧气的时间限制依然悬在头顶，2004年11月9日，这次不能再延期。实验室来不及找出所有问题。最终，在Bungie心目中《光环2》相较初代，成了一款欠复杂和欠满意的作品。在原作中，玩家拥有三种均势（equally powerful）的攻击手段：枪、手雷、肘击——所谓的“金三角”，用Bungie的首席游戏设计师杰米·格里斯默（Jamie Griesemer）的话说。这就像“石头、剪刀、布”，乐趣的很大一部分就在于玩家在紧急中决定何种策略最有效。可是在《光环2》中，设计师允许让玩家持有双枪，这种优势选择（overpowering option）使得玩家几乎不再使用其他攻击方式。

2004年的E3

《光环2》不再是最夺目的出展游戏，尽管多人模式演示视频依然好评如潮。

从下半年开始，微软为《光环2》准备的铺天盖地的广告攻势就开始全面轰炸美国国土。全美许多影院都能看到《光环2》从天而降的橙色贴片广告。2004年11月9日午夜，纽约时代广场的玩具反斗城（Toys R Us）旗舰店门外的大屏幕上，倒计时数字不停跳动着。与此同时还有数万粉丝连夜排队等待着《光环2》的降临。《光环2》的首发创造了游戏业史上的销售额记录，2亿美元的销售额让好莱坞大片都不得不嫉妒。这对整个互动娱乐业来说都是值得一书的大事件。实际上，Xbox这台烧钱主机短短的生命周期里，唯一盈利的财政季度就是《光环2》发售的季度。

他们实现了诺言，实现了E3预告片中追求的效果，双枪、截获载具、更为出色的画面效果——实际上他们完全重写了《光环2》的图像引擎，以求榨干Xbox的每一滴机能。可是辉煌的销售数字依然无法安慰Bungie留有遗憾的心情。最糟糕的事情莫过于开发团队甚至没有时间来完全表现战役剧情。《光环2》在士官长说要回到地球，并与外星人“结束战斗”之后嘎然而止。接着……眼前一黑，直接开始滚字幕。不少玩家都抱怨单人战役过于短暂，剧情意犹未尽。网络上甚至出现了在来年春季Bungie发布“光环2：第二章”的猜测。

尽管在公开场合，Bungie团队成员们个个都容光焕发，一脸得意，对种种《光环2》单人战役的负面评价一笑而过；但私下里，他们都觉得丧气窝囊。“游戏的剧情战役部分经历了一场灾难，”Bungie工作室经理哈罗德·莱恩（Harold Ryan）承认，“我们当时就眼睁睁地看着满房间的人抱怨‘我不要玩这个’，‘我不要做那个’。”Bungie社群关系负责人布莱恩·杰拉德（Brian Jarrard）则回忆说：“就在游戏要送出门的那一刻，每个人都意识到，真他妈的——这不是我们想要的东西。”

一根救命稻草让《光环2》把所有的对手都打下了武林盟主的擂台：联网多人对战。《光环2》最大的进化就是对应Xbox Live网络对战。当时还没有一款主机游戏充分挖掘出了联网游戏的魅力。Bungie与微软Xbox Live服务的网络工程师一起让联网对战变得前所未有地简单。几分钟内，《光环2》玩家就可以快速加入“死亡竞赛”（Death Match）模式——在对手杀掉你之前杀掉所有对手——或者召集战友，组队夺旗。不仅如此，玩家还能自动和自己级别相近的玩家配对，保证不会让他们被某个整天以爆头为乐的12岁网瘾少年秒杀，而颜面全无。

粉丝群涌向了网络。《光环2》再次成了主机卖点：六百万签约Xbox Live金会员服务的玩家中，有整整三分之二的人群玩过《光环》系列游戏。《光环2》也从发售当月起就牢牢占据了Xbox Live对战排行榜的首位——直到2006年末《战争机器》出现为止（Xbox Live网络对战游戏合并统计Xbox初代和X360游戏）。雷德蒙总部喜极而泣。在线游戏长期以来一直被认为是主机游戏制造商的下一步关键战略，感谢Bungie，让微软捷足先登。

网络服务成了游戏主机的下一个重要战场。当Xbox Live被整合到X360主机系统底层时，一切都已经发生了革命性变化。Xbox并没有取得微软希望的至霸地位，如日中天的PlayStation 2在装机量上遥遥领先。微软来了，而且似乎并没有从赌桌旁离去的意思。X360从正式公布的那天起，就背负了其前辈未竟的使命。与此同时，一个看不见的《光环3》倒计时牌也悄悄启动了。





第三部：结束战斗 Episode III

帕古拉彦坐在办公椅里，眉头微蹙，向单透视镜另一面张望。镜子另一边，是郊区别墅里一间游戏室的典型场面：一台X360主机接着一台大屏幕平板电视，一位34岁的女士陷在舒适的座椅里，哄杀着一大群异星怪物。这是六月的一天，这位女士是地球上最走运的极少数宅男宅女之一。她在玩的是数个月后的9月25日才会正式发售的《光环3》（Halo 3）——有史以来最受欢迎、最具革命性的电子游戏。

过去三年来Bungie Studios的设计师，Halo系列的缔造者们都在悉心打磨此作。如今箭在弦上，他们要确定的是：《光环3》够牛吗？

"游戏好玩吗……"帕古拉彦嘟哝着。他是个典型的菲律宾人，蓄着长长的山羊胡，戴着一副知识分子格调的黑框眼镜。我们一起打量着隔壁房间的玩家。"玩家享受吗，他们知道自己的进度和目的吗？"为了回答这些问题，帕古拉彦为Bungie组建了一间测试实验室——看起来更像是心理学研究所而非游戏工作室。我们监视的房间满屋子都是视频摄像头，帕古拉彦能任意旋转它们来记录玩家表情，或看清他们按了手柄上的哪个键。屏幕上的所有动态都被一秒不差地以数字方式记录下来。

到了第一关的半程，测试对象闯进了一个堆满箱子和异星怪物的区域。躁动不安的小咕噜兽（Grunts）和嚎叫着的高大鬼面兽（Brutes）迅速包围了她。她只浴血坚持了15秒就倒下了。她反反复复陷入同一场苦战，但每次都不幸被灭。

"这就是问题。"帕古拉彦低声道，转头盯向一台电脑显示器。那台显示器上显示着玩家视角。他指着地上的一堆手雷。她应该捡起手雷并好好利用，他说道，但看来手雷还不够引人注目。"分明有一大坨手雷，她就是看不见，真见鬼。直接就冲进去了。"他摇着头，"这可不行。"

帕古拉彦记下了这个问题。他的工作就是给只想着"玩家应该如何如何"的《光环3》缔造者们挑刺，指出他们未曾料到的疏漏。他评估敌人是否太过致命，新版针刺枪（Needler）是否足够强大——还有最重要的，玩家是否且何时感到无聊或激动（当然后者的情况占绝大多数）。帕古拉彦在键盘上敲敲打打，调出了一段游戏中早期的战斗。玩家要对付的是一头鬼面兽，后者持有火力威猛的武器。新上手的玩家大多惨遭灭顶。

"这畜生开三枪就能秒杀玩家。"他说道，"想像一下你老妈在玩这游戏，她连怎么在游戏里移动都学不会，然后只听——'砰，砰，砰'三声——游戏结束。这可不是一次有趣的体验。"

所有的游戏公司都会测试其产品，一般来说无非就是雇人报告一下他们发现的"臭虫"（bug）——失踪的怪物或渲染出错的图像之类。但贵为每年都要发行数十款Xbox和PC游戏的微软游戏工作室麾下的金字招牌，Bungie得以享受有史以来最先进的游戏测试环境。帕古拉彦和他的团队目前已经分析了超过3000小时的《光环3》游戏数据。这些数据来自600多个全日制玩家。研究小组跟踪各种数据：从玩家最喜欢用的武器，到玩家何时何地最容易被干掉。

Bungie不仅仅用这套方法测试他们自家的作品。他们甚至还购买了竞争对手的同类作品，和那些以《光环》为假想敌的作品。"我从没见过这样的事情，"Georgia Tech公司的数字媒体教授伊安·鲍格斯（Ian Bogost）说道，他在今年秋天刚参观了这个实验室，"他们拥有的这套系统真是太疯狂了。"

或许谁都会想到，《光环3》要创造一场史诗般壮阔的星际战争冒险。但Bungie的设计师们不仅仅是在制作一款游戏：他们更想求得快乐的秘方。他们既要创造出足以震撼1500万《光环》系列铁杆粉丝的体验，又要诱惑全球数以百万计的新玩家。

如果有谁能把持这种微妙的平衡，那只有Bungie。2001年发售的初代《光环》，天衣无缝地把紧张刺激的战斗与电影化的叙事融合到了一起——人类和形形色色异星怪物之间的争斗通过紧凑、白热化的战斗交代出来。三年后发售的

《光环2》，再次开辟出了新天地：允许玩家整备自己的队友，在Xbox Live网络平台上捉对厮杀。粉丝们被煮沸了。他们争论着错综复杂的剧情线索，他们购买主题T恤衫和玩偶模型，他们阅读Bungie出品的官方《光环》小说，他们在通宵达旦的死亡竞赛后睡眼惺忪地爬回工作岗位。《光环》成了一种文化符号，成了“电玩一代”心中的《星球大战》。

现在Bungie必须再现辉煌，而且必须更加耀眼。这是登陆次世代X360平台的首款《光环》系列作品，也成了主机大战中至关重要的一枚棋子。微软双线作战，同时对抗索尼图像领先的PlayStation 3和任天堂独树一帜的“腕上主机”Wii。微软需要《光环3》再次成为“系统卖点”（system seller）——一款强势到足以让人去购买一台X360，只为玩到它的神作。“我想Xbox上绝没有任何一款其他作品能和《光环3》的巨大爆炸效应相比，”《X360揭秘》（X360 Uncloaked）一书的作者评价道，“《光环3》会帮助微软卖掉一大批主机。”

因此，Bungie的设计师们详查帕古拉彦的报告，透过单透视镜窥视玩家，紧盯着游戏过程的每分每秒。电子游戏开发本来就包含着艺术技巧。而在Bungie工作室，游戏开发更是成了一项科学研究。Bungie位于华盛顿特区科克兰（Kirkland）的办公室是一间可同时容纳100多名工作人员的巨大敞开式穹顶建筑。时间是六月初，这里弥漫着一种平静中不乏激情的氛围。远处的角落，一群艺术家正在改进异星怪物的猛冲攻击动作。沿着墙，一排环境程序员紧盯着一块块屏幕，微调着最新关卡中的场景细节。Bungie的音效工程师马丁·奥德耐（Martin O'Donnell）占据着隔音室，正在调试《光环3》中超过34000多条的战斗对话，确保异星人和人类士兵的叫骂呼喊在战斗中能得到恰如其分的表现。餐饮区，一个程序员正陷在一坨豆袋椅里打瞌睡。

微软为《光环3》准备了盛大的全球同步发售攻势，来势汹汹的程度丝毫比之前的《光环2》有过之而无不及。出现在各种媒体渠道有关此作将助推X360主机大卖的言论也甚嚣尘上。弗兰克·奥康纳（Frank O'Connor）是受命撰写《光环3》剧情的多位作家之一，同时也是《光环》系列的剧情统筹。他认为Bungie的压力并非来自外部，而恰恰是他们自己：“微软很赞赏我们的作为，并且深信我们能做好。他们甚至都不到我们办公室来看进度，只是享受我们给他们呈现的结果。他们提供我们需要的一切工具、资源，并且允许我们灵活运用。他们唯一要求我们的一件事就是‘你们已经告诉了我们何时可以发售这款游戏，一天也别耽误。’他们当然希望《光环3》可以在X360首发或发售第一年就重拳出击，但他们也明白‘宝剑锋自磨砺出’，那样赶工是不现实的。所以真正的压力是我们内部对创新的诉求。”



奥康纳补充说媒体和玩家或许很难理解Bungie在开发中所遇到的困难。“向来采访的媒体解释这一切有时候很难。其中压力最大的莫过于开发到最后，准备公诸于世的时候。当一款游戏即将面世的时候，我想，开发团队会瞬间失去判断力，对游戏的图像表现和玩法是否能令人满意感到忐忑不安。有了早前的多人Beta测试，我们对多人对战部分信心满怀，但是单人战役部分就不好说了。我想，这可能和《光环2》的嘎然而止的战役模式有关，当初我们毕竟是悬崖勒马，赶在发售死限之前匆忙完成的。我们来不及把全部设想都在二代付诸实践，自然也没有足够的时间做进一步的测试和提升。好在，这次，我们有足够的时间。”

我越过汤姆·多勒（Tom Doyle）的肩膀偷偷看了眼显示器屏幕，他正准备炫耀他的新枪。汤姆手拿一支Xbox手柄，操控士官长走近一把令人望而生畏的垃圾桶大的武器，用双手抱起了它。他挪了一下游戏内摄像机的位置，使得我们正好能看到枪管。他开火了，一股亮蓝色的等离子束喷涌而出。这就是等离子炮（Plasma Turret），《光环3》中新增的强大外星武器，能炸掉你的护盾差不多两秒。汤姆正是这把武器的设计者。

“《光环2》里的很多能量武器看起来都太弱，简直像通俗漫画里噗噗作响的玩具枪。”他说道。这让玩家提不起捡起它们拿来作战的兴趣。“这把看起来就牛多了。你甚至可以感到武器散发的热量，滚烫滚烫的等离子射线哦。”他得意地笑道，“你一眼就知道这玩意儿准有杀伤力。”

Bungie决心不再重复《光环2》中所犯的错误。这次他们要让单人游戏部分臻于完美。要做到这一点，必须采取两个步骤：第一步是做梦，创造新武器、新关卡、新局面。第二步就是监视数百号玩家在帕古拉彦的实验室里把这些东西玩到烂。

另外还有几件立刻要弥补的事情。Bungie的主要目标之一就是恢复“金三角”的游戏体验。游戏主设计师格里斯默和汤姆等其他武器设定美术师一起合作，改进游戏枪械——比如，减少很多武器的装弹量——这样，同时手持两把武器就不见得是对付敌人最有效的方式了。他还加大了手雷和近战肘击的威力。他希望战斗能重新回到初代《光环》的感觉，像一场电光火石之间进行的象棋比赛，要求玩家紧密、快速地对使用何种攻击方式做出即时判断。格里斯默说到：“在游戏一代和二代中，我们会在玩家面前设置一大堆敌人，等玩家消灭掉他们之后，再在掩体后设置一批新敌人，游戏过程进入下一个循环。但在三代中，我们在整个战场到处塞满敌人。如果你想正面接敌，没问题。同时你要想在高处站稳，就得先挨敌人的子弹。”

为了让战斗更加不可预知，也给《光环》老玩家带来新刺激，格里斯默和团队给游戏设计了新的物件，使游戏中可用武器的数量翻倍。受真实生活中一种名为伽利略射线（Galilean laser）的高能射线启发，汤姆发明了斯巴达死光（Spartan Laser）。这种武器发出的射线能一击致命——但代价是需要数秒时间蓄力，这就给了发现自己成为靶心的敌人以充分的时间进行冲刺。其他设计师贡献了泡泡盾（Bubble Shield），一种临时力场；还有反重力发射器（Gravity Lift），玩家能把自己发射到空中；新的载具有猫鼬摩托（Mongoose），一种小型的轻便四轮摩托；还有鬼面兽屠车（Brute Chopper），一种前置可怕大炮的高科技大脚车。这些新武器和载具中的大部分在早前的多人公开Beta测试中已经现身。

从最早开始，Bungie的伙计们就定下了一条口号，这最终也成了指导《光环》全部游戏体验的准则：“快感30秒。”（30 seconds of fun）这一理念的具体含义是，《光环》将反复



把玩家暴露在长度半分钟左右的紧张战斗中，然后再给予短暂的喘息机会。30秒足以制造出令人心跳加速的混乱场面和足以致命的威胁。与此同时，每关都会包含有一段脚本过场动画（scripted cinematic scenes，指无缝衔接的即时演算动画）来推动剧情。这是一种极具乐趣的平衡性策略：在《光环》中，玩家既不会被过于冗长的叙事性动画弄得兴味索然，又不会被漫无目的的战斗弄得手指发麻。

格里斯默说："我们的'快感30秒'原则，准确地说是'快感30秒+惊悚5秒'。我们的'枪、雷、拳'的金三角战术在同一关卡中是不会从头到尾都适用的。玩家根据场景、资源和敌人的部署，必须合理评估这三者的杀伤力和代价。躲进泡泡盾能让你免受敌人火力的攻击，但同时也遮挡了视线，刚刚看到的鬼面兽头领往何处跑你一下子就无从判断了。其他武器也是这样，玩家一定要快速权衡使用时的利弊。"

特殊装备（equipment）的出现会在瞬间改变战场的局势。这也是《光环3》在战斗中想强调的新方向。格里斯默说："现在你玩的时候可能会突然被敌人扔过来的闪光弹击中，然后在几秒中的混乱中被打成马蜂窝，或者被冲过来的敌人一锤砸成蒜泥。我们在整个游戏战斗中都强调这一点：游戏规则和局势因为某种道具的出现而突然逆转，这让战斗的变化和层次显得空前细腻丰富。"

他还指出，每件新增物件都给游戏的可玩性带来了新变化。每个都不可避免地引发未知的新问题：某把枪变得太强，某种载具最后让战斗显得一边倒——这样游戏瞬间就会失去乐趣。

这就是帕古拉彦和另外两位微软助理研究员介入的时候。从2006年秋季《光环3》最早可供测试的版本开始，每隔一周帕古拉彦和他的团队就招募大约20人到实验室游戏。有些测试中，每隔几分钟就会有对话框跳出来打断玩家，要他们对是否感到压力、有趣或狂热打分。帕古拉彦还会让玩家大声说出对正在经历游戏的感觉，收集记录他们游戏时持续的潜意识流。每隔一段时间，他还会收集玩家所处地点、所用武器、载具的各种状态。

每次测试之后，帕古拉彦就会分析用作样本的数据，向Bungie报告。比如，他会制作一份按不同时间段截取的玩家所处位置截图报告，五分钟、一小时、八小时各一次，来展示玩家的推进速度。如果他们走得太快，那游戏可能太过简单；太慢，那么可能游戏太难。他还会生成一张展示人们死在哪里的地图，标示出任何可能造成一场战斗过于困难的地形不合理处。他还会用图标的形式说明玩家如何死去的细节，指出某个特定的敌人或武器杀伤力过于巨大，或过于绵弱。

实验室还会记录每次测试进程的视频片段，并把这些片段超链接在独立的进度报告里。如果设计团队奇怪为什么玩家会在特定区域感觉困难，他们就可以直接调用这些录像，看看问题到底出在哪里。举个今年3月例子：一份报告显示玩家在操纵一辆星盟的幽魂坦克（Wraith tank）从一片高地下坡时，有反常的"自杀"几率。在看过了成打的档案录像之后，格里斯默发现了问题所在。玩家在坦克下坡，炮口对着地面时会继续开炮，哄杀下面的杂兵。但坦克炮火威力过大，导致玩家自己也会被炮火误伤。为了避免类似情况，格里斯默对坦克做了重新编程，使得炮口不会低于某个点。"幽魂坦克自杀事件"至此结案。

还有一份类似的报告，显示在游戏的第一关"丛林"中，玩家经常会把步枪子弹用光。这成了一桩悬案，因为设计师明明故意在附近摆放了足够多的弹药。团队检视了帕古拉彦的视频录像，才发现玩家往往在敌人还很遥远的时候就开枪射击，错估了武器的火力范围，所以浪费了弹药。

一开始设计师们都没想到怎么解决这个问题。之后格里斯默突然想到一记妙招：他让敌人在射程范围之内时准星变红，巧妙提醒玩家他们何时的射击才是有效的。这招很管用。

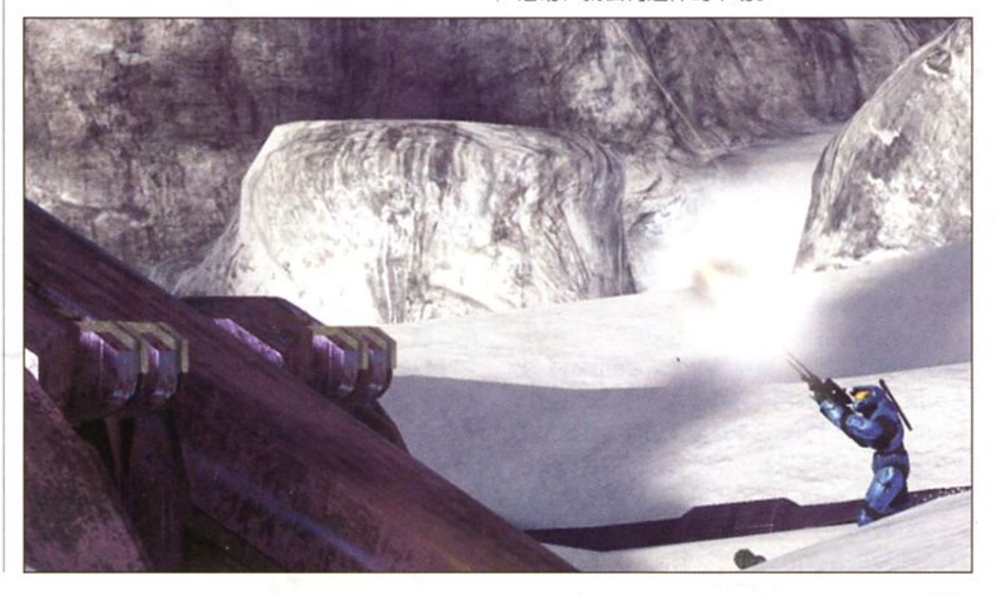
每个游戏开发者孜孜以求都是一种理想的游戏体验，即让玩家保持一种"流动感"——不断滑向他们能力的浪尖，又不至于被潮水淹死。现代的电子游戏经常被拿来和好莱坞电影相提并论，但很多Bungie的设计师都会告诉你这种比喻并不准确。电影是静态的，"你呆坐在那里连续一两个钟头把片子看完，而且是纯线性的。"奥康纳评价道。

创造一款游戏，要比喻的话，更像是一种建筑工程——创造空间，并影响置身其中的人群的行为——和设计一种新的体育运动的组合。游戏开发者必须制定一整套规则系统和装备，给玩家基本的目标，并允许他们寻找自己达成目标的方法。这一流程由一连串的发现解决开放性问题的新方法组成。

当然，这也就意味着，有时候玩家会做出连游戏设计者都感到惊讶、未曾想到的举动。今年春天，Bungie执行制作人蒋特·伯纳斯（Jonty Barnes）看过一段《光环3》多人关卡的试玩录像。那是一个类似深邃峡谷的关卡。一系列反重力发射器散布在谷底，玩家可以从一个跳跃到另一个。然后有个测试者想到了一个聪明的主意：他捡起一个发射器，抱住，跳到另一个发射器上，把自己弹到高处的岩壁上。然后他用第二个发射器把自己弹到更高的地方，站到了峡谷的顶端。那块区域本来玩家是无法到达的。

"然后他就开始在峡谷巅峰上一路小跑，然后工程师们叫道'老天，那到底怎么做到的？你知道这会引发什么bug吗？'"伯纳斯笑道，声音里不乏骄傲，"你想让人们在你的世界里自由活动，就会有这样的下场。"






《光环3》内部测试现场

漫步在茂密的雨林中，我被眼前的细节迷住了：倒塌的圆木上升起一层薄雾，成群的虫子在雾气中飞翔，植物在我跨过它们的时候逼真地晃动。《光环3》或许不是目前最领先的图像，但显然要比之前的Halo系列作品饱满丰富得多。很快，我就糊涂了。我试着跟上一个在前方悬崖的同伴，但我跳不上去。我花了五分钟才搞明白我应该绕道而行。

接着，突如其来的战斗爆发了。一小撮咕噜兽成群结队地展开了袭击，我很快就狂按扳机键，用机枪不停扫射。不用说，平衡的“金三角”模式回来了。枪比以往更快地耗尽了子弹，我立刻展开了近身攻击，接着用手雷干掉大批敌人。我花了一点时间才熟悉近身攻击该按哪个键——我控制的角色奔上前去直击敌人脑袋——不过一旦熟悉，我就发现这招实在太爽了：每次挥拳都会用血腥重创把敌人打飞。

星盟的未来感在三代中被进一步强化。异样的金属质感提升了人们潜意识中的陌生感和压迫感。呼吸甲烷的咕噜人小兵们在被打掉面罩后，绿色的气体也会喷涌而出——不仅仅是它们紫色的鲜血。这些细节的强化影响了单机战役的整体氛围。最早公布的《光环3》视频、图片和设定中，士官长面对上古先贤巨大的建筑，表现出一种孤胆英雄的“银河启示录”风格。而现在，玩家在游戏中不仅自己扮演士官长，还能看到满目疮痍的地球、看到与你并肩作战的UNSC陆战队员，乃至休息的伤员、忙碌的医护人员和他们口里的台词。一切都将人类与星盟战争描绘得更为立体，让你深刻地感受到“整个地球都陷入了战火之中”。

《光环3》是一款绚丽多彩的美丽游戏，但看上去显得有点卡通。《光环3》在延续前两作视觉风格的基础上，更接近Bungie的最初设想。场景中的细节被大大丰富了，比如早期关卡中的高速公路场景，到处是损坏的车辆和废墟，各种建筑物和星盟载具的材质感觉也被栩栩如生地刻画了出来。《光环3》并不追求那种夺人眼球的写实感（verisimilitude）。后者的代表作比如Epic Games的《战争机器》（Gears of War），一款在去年冬天让众多玩家着迷的X360重量级作品。

许多评论都拿这款作品来（和《光环3》）比较，在一些Bungie设计师中也不乏颇具醋意的观点。奥康纳说到：“我一直觉得我们的游戏看起来有种油画质感，因为它们很显然不是照片式的写实。这有些冒险，或许人们会说游戏里只有车辆看起来像Forza里的一样，但我觉得我们达到了最初的目标，至少在图像上。”

《战争机器》和大多数当今的射击游戏一样，大部分战斗都发生在狭窄的通道里，一次只有少量敌人，游戏制作者可以在空间中的每一处都吸引住玩家的注意力。而《光环3》关卡则设定在开阔的室外，一次会有数十个外星敌人同屏出现。游戏在地理环境上的壮阔性意味着玩家可以反复重玩同一场战斗数次，尝试多种截然不同的通关方式。这也意味着Bungie的设计师们必须更好地榨取X360的运算能力。

一个典型的例子就是游戏的第二关。这一关的设计师尼尔斯·桑奇（Niles Sankey）将本关描述为“百分百光环沙盘”（Pure Halo sandbox），“当然这不是指传统兵棋推演意义上的沙盘，而是指玩家一路上会经历的各种阵地战可以反复玩，以不同形式和策略反复通关。”

尽管开阔的“沙盘式”关卡可能是《光环3》最主要的表现形式之一，但他们带来的绝不仅仅是图形运算上的问题。巨大的战场也遗留了许多可能让人无所适从地点——那些玩家可能会无聊、困住甚至被秒杀的区域。这成了横亘在《光环3》设计师面前的主要挑战之一。这个问题在最初的丛林关卡测试时就浮现了出来。玩家根本不知道该朝哪里走。

在实验室里，帕古拉彦展示了一副丛林关的早期地图。地图上同时显示着大约30个测试者在半小时之后所处的位置。标示点散布在整片区域的各处。他说道，这很糟糕：这说明人们在漫无目的地闲逛，而不是有目的地通过关卡。“大家都迷路了，”帕古拉彦说道，“这也失去了深入研究的价值。”

要解决这样的问题，设计师必须不动声色地改变世界，巧妙地引导玩家行动。在这个例子中，他们决定改变丛林关的地理形态，这样玩家必须在某些地点跳下峭壁，才能到达另一片区域。这样玩家就无法走回头路，因为他们跳不上去。帕古拉彦给我看了地图经过调整后的测试结果——不用说，所有的标示点都紧密地排在一起，正是他们应该去的地方。

另一个开阔地形引发的问题数月后在一个高地关卡中出现。这一关的初衷是要介绍载具战斗，玩家要跟着一群士兵爬上疣猪运兵车，驱车在广袤的平原上驰骋。但帕古拉彦的数据显示，有相当一部分玩家活生生地靠双脚徒步跋涉穿过平原。原因是设计师没有在场景中放置足够多的车辆，人工智能控制的士兵往往在玩家意识到要坐车前就已经把座位给抢光了。解决方案很简单：放置更多的疣猪运兵车。

在一个阳光明媚的星期四午后，我终于获准亲手试玩一把《光环3》——在游戏正式发售两个月前。我被护送进游戏室，坐到舒适的椅子里，拿起一只手柄。我要玩的是丛林关卡。帕古拉彦躲在单透视镜背后观察我。

《光环2》中作为隐藏彩蛋出现的骷髅，在三代中正式成为游戏的一个新系统，而且还对应成就点数。每个关卡找到隐藏的骷髅后，对应的不同效果可以在重玩时开启，称为“隐藏模式”（Meta Game）。这对两人合作闯关尤其有趣，能显著提升游戏的挑战难度。比如战役模式中，第二个玩家将扮演神风烈士，可以开启“只要有一人死去就重新读档”、“只有近战消灭敌人才恢复护盾”等等苛刻条件。Bungie相信“传奇”难度下骷髅效果全开启通关会成为不少死忠玩家的挑战新目标。

除了“隐藏模式”，更能让《光环3》延年益寿的特点就是全新的“锻造模式”（Forge）。其实Bungie的老粉丝应该能记得，Forge正是《马拉松2》的关卡编辑器的名字。这也是《光环》系列的主机版本第一次出现官方编辑器。（此前Halo的PC版有各种编辑器。）玩家在这一模式下，可以化身为外形酷似罪恶火花的人工智能，重新摆放地图中的各种物件：武器、载具、箱子、传送点、重生点等等。还能设定各种物件的属性：比如弹药量、重生速度等等——可修改的属性和Bungie的关卡设计师是一样的。

玩家还能在硬盘上存储这些辛苦修改的成

果，强化现有多人地图，发明各种变态的对战规则，并上传到Bungie特别的Xbox Live网络上分享。多人模式主设计师泰森·格林（Tyson Green）和杰拉德表示："在主机平台上允许玩家做如此多的修改是很冒险的。任何修改都可能导致游戏崩溃。"但《光环3》的系统在测试中显得极其强壮。玩家在修改后的模式中个个拿着火箭弹互相轰杀，地图上到处都是爆炸的火光，而一切都运行正常。设计师们则躲在角落里偷笑。鼓励玩家自己去创造多姿多彩的游戏，这正是Bungie自《马拉松》和《神话》以来的传统之一。如今在主机这样的封闭平台上，这一传统借助强大的Xbox Live复活了。

格林告诉我们，开发团队在《光环3》中预期达到的目标是大幅提升多人模式的可自定义选项，同时保证合作特性。"我们所做的一切都是为了吸引更多人来玩，所以地图编辑器也应该是多人的。在《光环》一代和二代中，人们只能在固定的沙盒环境中游戏，而锻造模式会给他们足够的自由，就好像对他们说'嘿，都交给你们了，沙盘里的全部工具。好好玩吧。'"

此外还有"剧院模式"（Theatre），每次游戏都会自动记录游戏进程的回放数据，玩家可以保存、修改并上传到自己的共享空间。可以说《光环3》充分体现了Bungie深知并理解《光环》粉丝们的多样性，和他们千奇百怪的游戏方式。像"红蓝大对抗"（Red vs Blue）之类的恶搞已经形成了一种亚文化，当然还有那些狂热玩家拼命想飞出地图或找到各种奇怪bug的努力。而轻度玩家也可以从中获益。

杰拉德说："新上手的玩家可以查看高手，甚至是Bungie开发团队成员的Gamertag，并且下载他们的对战录像。这样他们很快就能通过观察高手的策略来提升自己的实力。录像会在几个小时里很快传遍网络，并且立即就会有人研究出反制的策略。"

此外，游戏中的截图和录像还会同步显示在Bungie.net官网上。玩家可以通过网络浏览器登录后查看好友和其他玩家的对战记录和游戏资料，并给出点评。

从很多方面来说，《光环3》都是为潜在玩家准备的。游戏中的每个元素都经过调整，突出了社群互动、激发玩家自主创造和休闲化的游戏风格。Bungie对这款游戏从头至尾的体验进行了精确把握，甚至精确到了玩家在游戏中的每分每秒。"每款Bungie的游戏都从通过某种方式来听取粉丝的心声和诉求。多人游戏公开Beta测试才开始几分钟，玩家上传的录像中就可以看到他们使用各种战术、看到他们想突破地图限制，做出各种我们从来没想到过的行为。人们在这款游戏中表现出的潜在创造力是空前的。我们的目标就是在不给游戏带来负面效应的前提下，鼓励这一切的发生。对我们来说，游戏中有太多标新立异的地方，太多新特性和新技术——我们未来的新游戏，恐怕很难拒绝先发布公开Beta测试的诱惑。"

如此蓬勃的野心给Bungie带来了巨大压力。他们本可以冒更少风险，只要把那些早就被广泛认可的、让《光环》闻名遐迩的特点稍微强化一下就可以了。但是Bungie不会只对自己下这样的低要求。"这就是我们的方式。我们总是说要把《光环3》打造成我们一直梦寐以求的《光环》。我们要把我们心目中最完美的游戏体验变为现实，呈现给玩家。"

游戏机制、总体音画表现、科研般严苛的游戏测试和Bungie勃勃的野心都让我确信：《光环3》会成为一款博大而又精深的伟大作品。这款游戏极其注重细节的把握，又焕发出多姿多彩的可能性。离游戏发售还有两个月的最后"抛光"期，我们已经认定这是我们见过最自信的游戏之一。奥康纳说到："对这幢房子里的人来说，'好'这个词永远是没有止境的。我们常开玩笑说，总有一天我们中的一个人会受不了，跳出来表扬我们的代码写得'真好'，让我们停止工作；否则我们会一直修改代码直到发售前的最后一秒。"

半个小时之后，帕古拉彦把我拉出游戏试玩室问了一番。他注意到我在悬崖附近折腾了一会儿。"我们有过一个测试者花了30分钟想从那里爬上去。"他认为设计师可能需要把这里改得简单些，或者加个小箭头指明正确路线。他也注意到我对该按哪个键近身攻击迷糊了一会儿。其他测试者也遇到过类似问题，如何解决Bungie目前还没拿定主意。

帕古拉彦对我的测试经过做了记录——给Bungie这具日夜运转的机器喂入更多的数据。他们会消灭这些问题，他很肯定。他们会解决为什么某些鬼面兽在后期丛林战斗中会开小差的悬案；他们会好好调教AI控制的陆战队士兵，让他们停止在战斗过程中脑残地重复同一句咒骂；他们会找到提醒玩家关注弹药存量，避免弹尽粮绝被撂倒的方法。

上周，52%的玩家给丛林关卡打了5分制的5分"好玩"，还有40%的玩家打了4分。

帕古拉彦认为，Bungie还能做得更好。



结束语：光之轨迹

《光环》三部曲深度评论

2007年9月25日午夜《光环3》如期在全球同步发售。10月4日，微软发布官方新闻稿，宣布《光环3》发售第一周在全球的销售额就达到了3亿美元。受此推动，X360主机的销量也窜升到平时的两倍以上。和很多游戏名作“富不过三”，续作就开始显露颓势的宿命不同，《光环3》站在巨人的肩膀上续写了新的奇迹。

如今“士官长三部曲”已划上句号。或许传奇难度通关后的隐藏结局暗示着还会有《光环4》。无论是否还有续作，可以确定的一点是：《光环》三部曲的超高素质牢牢占据着FPS游戏的金字塔顶，为主机FPS类型发展做出的贡献不会被人们遗忘。





▲黄色的牌子上写：我已经为黑楼3等了两天了

对FPS类型而言，《光环》系列的最大贡献莫过于开启了一个“主机FPS”繁荣时代的到来。在《光环》之前，FPS依然是键盘鼠标唱主角的游戏类型，主要平台集中在PC上。唯一让人们记住的一款主机FPS就是RARE制作的N64平台的《007黄金眼》，可惜的是这款作品的成功只是一个孤证，并没有带来主机FPS的整体繁荣。而《光环》恰恰做到了这一点。随Xbox首发的《光环》定义了很多后来成为主机FPS标准的特点。比如适应摇杆精确度的大准星、加快战斗节奏的自动回复护盾、丰富的载具、即时切入的脚本动画交代剧情。其中一些元素或许曾经在其他游戏中早就出现，但在《光环》中第一次整合在一起，创造出令人欲罢不能的体验。

具体来说，《光环》在很多方面既保留了传统“拐角型”FPS的一些流程特色，又不乏在广阔场景中开载具那样的“沙盒型”特色。所谓“拐角型”（trailer shooting）设计思路，其实最早可以追溯到街机射击游戏，即玩家自己不需要控制移动就会自动按预设线路前进。玩家在通道之间穿梭时，下一个“拐角”发生的事件就是游戏的主要乐趣所在。此类游戏的典型比如大家熟悉的《死亡之屋》。《光环》中的很多场景都保留了通道的特色，比如在深入地下控制室的过程中和最后的图书馆场景，漫长的通道都压抑得令人窒息。另一方面，《光环》中许多开阔的场景为玩家提供了很多“沙盒”（sandbox）体验。比如一代的第二关，玩家从鹈鹕运兵船上第一次来到光环上，迷人的景色和广阔的场地为玩家提供了自由探索的乐趣，还可以乘坐载具。这些场地的阵地战在前往“真理与和谐号”的关卡中也得到了集中体现，可以说开阔场地也正是狙击枪最好的用武之地。丰富的室内、室外场景切换，适应不同场景的武器策略，使得玩家的体验时刻都在发生变化。刚才还得心应手的战术五分钟后就必须做出改变，不然无法生存。

其实《光环》也顺应了欧美电子游戏的发展潮流，可谓领风气之先。即家用主机游戏为了给玩家提供尽可能多的游戏时间和粘滞度，一切游戏机制都围绕“奖励玩家”展开。FPS类型强调爽快直接，不像角色扮演游戏那样有人物成长的长期奖励。因此，弹药、手雷、特色武器，这些都成了FPS游戏中最重要的奖励，不断鼓励玩家继续玩下去，而不至于停滞不前。Bungie在《光环》系列三部曲中贯彻的“快感30秒”原则，正是一种典型的短期奖励设计思路。

这些优秀的模式和设计思想很快就被眼馋主机平台巨大利润的同行所借鉴吸收。本来迟到一年的Xbox对如何赢得第三方厂商的支持并没有太独到的王牌。而《光环》的成功让许多专注于PC平台FPS游戏开发的厂商看到了可图之利。《使命召唤》、《荣誉勋章》、《半条命2》、《使命召唤》、《战火兄弟连》、《战地1942》、《彩虹六号》、《幽灵行动》、《虚幻竞技场》、《孤岛惊魂》，甚至是《反恐精英》……太多太多PC平台上耳熟能详的FPS人气作品都陆续登上了Xbox的舞台。这当然也得益于Xbox更适合FPS类型的手柄设计，但主要功劳我们不得不说正是《光环》这把金钥匙。是《光环》的成功在设计思想和商业价值上双重肯定了FPS在主机上还是大有可为的。

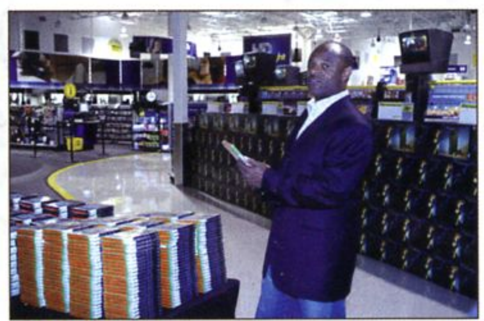
如果说《光环》一代的成功集中在单人战役方面，那么《光环2》最让人震撼的无疑是充分挖掘了Xbox Live的对战潜力。Bungie有着第三方所没有的得天独厚的条件，把互联网配对对战（match-making）变得如此简单易用。这不但让微软主张的主机网络化战略取得了实效，更让每一款登陆主机的FPS都要好好考虑多人对战部分。X360时代，微软将Xbox Live进一步整合到了系统底层，从主界面就可以方便地调用各种联网功能。玩家在享受进一步联网乐趣的同时，也让第三方在网络卖场和联网对战上赚得不亦乐乎。我们如果大胆假设《光环2》的多人模式从游戏中剥离，单独发售，恐怕都能大卖。实际上在《光环2》发售后次年单独发行的《光环2：多人地图包》（Halo 2：Multiplayer Map Pack）的确也再次掀起了销售热潮。Bungie内部从二代开始就有两支团队同步开发游戏的单机战役和多人部分，良好的平衡性保证了对战乐趣和深度。可以说《光环2》推出的那一天也是主机网络化大潮的生日。

《光环》给Xbox带来了“FPS专用机”的美名——或许也是恶名。无论如何，主机FPS大繁荣大发展的时代到来了。我们不难发现《光环》的成功法则在其他同类作品中也得到了消化和体现。比如《使命召唤：红一小队》第一次登录主机平台时并不成功。但完全针对主机设计的《使命召唤2》就随X360的首发取得了成功。乃至《使命召唤3》只有主机版本而独缺PC版。主机FPS找到了自己的互动体系，让这一类型正在取代逐渐衰落的ACT，成为次世代游戏群体中一支最为耀眼的族群。

从《光环》本身的剧情和文化取向来看，这也远远不是一个庸俗的“拯救世界”的故事——至少在叙事手段上，士官长绝对不会念叨什么“我要拯救人类”的台词。他是一个真正的执行



▲Bill Gates和橄榄球明星Waren Moon出现在西雅图BestBuy首发现场



▲充足的备货，明星也不能偷哦



▲老大亲自看小弟试玩

命令的战场上的战士。实际上每个在游戏同时注意剧情的玩家都应该清楚，士官长常常处于非常被动和无奈的状态。士官长往往是达成了一个目标之后才发现事情正变得越来越麻烦。尽管身为超级战士，但面对UNSC惨重的伤亡和战争大局，一个个体所做的十分有限。所以你不会看到士官长像超人一样在空中飞来飞去，怎么也打不死。相反每前进一步都是脚踏实地的。友军的支持，科塔娜或诙谐或急切的耳语，都让人感到，《光环》着力表现的其实是整个战场、整个战争，其次才是战争中的士官长。战乱的年代，人往往会变得很渺小。而正是这种渺小，才成就了《光环》的伟大。

这和《光环》的缔造者、Bungie创始人詹森·琼斯本人就是军事迷不无联系（在一代游戏开发最紧张的日子里，他依然通宵读完了长达七卷的二战老兵回忆录）。当然还有真正在军中服役的小说作者、科幻小说家的贡献。这不是一个浮躁的、随口说说的太空战争故事，这种内在的真实，正是隐藏在艳丽的《光环》图像背后，真正牵动人心的东西。因此，从价值取向上，《光环》甚至都不太像一个美式英雄主义故事，你在三代游戏中不会看到《战争机器》里那种怪物当着你的面把人类的头捏碎这样的夸张场面。《光环》三部曲仔细想来，都始终萦绕在一种神秘气氛中，很多事情并没有得到清晰的解释。

老牌美国电玩网站GameSpy在给《光环3》的满分评测最后，用这样一句话收尾：“Quite simply, Halo 3 is the reason the X360 exists.”（简单地说，《光环3》正是X360存在的理由。）

同样的情形恐怕在电子游戏史上很难找到第二例，一款游戏会对一台主机、一个游戏类型带来如此重大的影响。纵观历史，自PlayStation时代以来，第三方软件商成了左右游戏主机大战的关键因素。而人们往往会忽视，微软本身就是世界最大的软件企业。他们深知软件对硬件可以起到怎样的决定性作用。因此从收购Bungie的那天起，从《光环》成为领跑Xbox软件销量的时候起，微软就已经把这款游戏放到了具有战略意义的高度。

从首次公开视频宣传片结尾颇具挑衅意味的“Finish the Fight”（结束战斗）口号，到好莱坞CG特效大师打造的NFL全美橄榄球大联盟“玫瑰碗”决战贴片电视广告，再到临发售前最新的“Believe”（信念）系列广告，最后代表整个电子游戏业入驻温莎夫人蜡像馆，从2006年E3至今，《光环3》可谓热点不断，曝光频频。一直刺激着玩家的不仅仅是眼球，还有钱包。《光环3》主题限定主机、限定手柄、限定版Zune音乐播放器、比收藏版还多个头盔的传奇版……一大堆令人眼花缭乱的周边更是把众多粉丝的情绪逐步挑逗到了最高潮。

仔细体会“结束战斗”和“信念”之间的变化，我们不难感到《光环3》最后回归到了初代平实，以细节见宏大的风格上。士官长结束了人类与星盟之间的战斗，结束了一旦开启就会毁灭宇宙一切生命形态的光环的战斗。X360是否结束了与其他两款主机的战斗？我们不知道，也不重要。

今天，《光环》系列已经超越了一款游戏的范畴，成为一种影响力更加无远弗届的“电子游戏亚文化”的典型代表。正如欧美媒体所形容的，《光环》是“电玩一代人”心目中的《星球


▲恭喜你

大战》。系列游戏、小说、模型、漫画、比赛，各种周边产品和相关活动拓展着电子游戏的疆界，使之成为一种可以和好莱坞电影相提并论的大众文化现象。

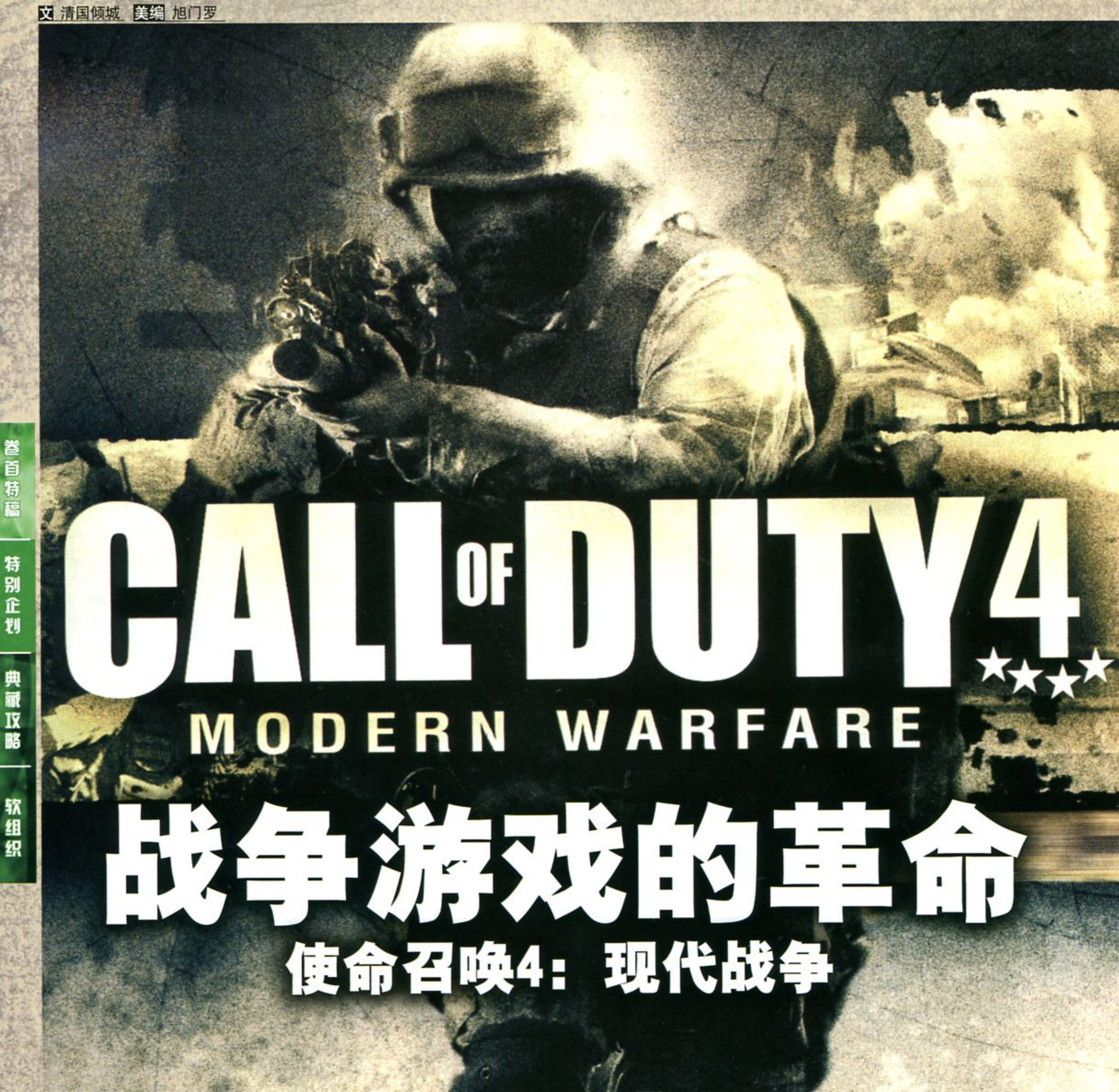
就在《光环3》背负着“结束战斗”的双重含义在2007年9月横空出世的同时，游戏主角士官长（Master Chief）的蜡像也出现在了杜莎夫人蜡像馆中。作为历史上第一位登堂入室的“虚拟名人”，已经没有人再怀疑其如日中天的王者地位。这是《光环》的骄傲，更是每个游戏玩家的骄傲。

正如比尔·盖茨所说：“《光环3》已成为一种文化热潮。《光环3》的发售不仅对X360主机，对整个电子游戏产业而言也是一座具有重要意义的里程碑。”——《光环3》不是一个结束，而是一个开始。让全世界都开始相信，电子游戏也能创造出堪与电影等传统娱乐业相比肩的伟大商业成绩和文化影响力。

这，或许才是《光环》三部曲留给我们最宝贵的启示。

BELIEVE

文 清国倾城 美编 旭门罗



战争游戏的革命

使命召唤4：现代战争

2007年可以说是FPS年，自从9月份的《光环3》之后，X360上最值得期待的FPS大作当属《使命召唤4：现代战争》。自从今年7月在E3展上亮相以来，《使命召唤4》已经获得无数媒体的追捧，称其为年度最具革命性的FPS也不为过。

自从2003年10月首款《使命召唤》在PC上降临以来，《COD》已经成为最强二战游戏的代名词。而作为系列首次脱离二战题材的作品，《使命召唤4》的革命性意义不亚于系列第一部作品。制作人Grant Collier表示，其实早在《使命召唤》未开发之前，当他们为EA制作《荣誉勋章：联合突袭》时，就已经想要制作一款现代题材的战争游戏，5年后，这个想法才终于实现。



[总括]

《使命召唤4：现代战争》在单人模式方面将会引入很多"《使命召唤》系列"从未出现的全新要素，游戏的任务结构不再像过去那样分为三个国家，在剧情的发展上更有电影感觉，不同的剧情线索互相交织，以美国第一侦察部队士兵和英国空军特别部队22团士兵的视点展开。游戏中还有一些插曲般的任务，玩家扮演其他各种士兵，比如说AC-130幽灵武装直升机炮手，或者在回顾型任务中扮演双人狙击小队中的一员深入敌后阵线。

《使命召唤4：现代战争》围绕现代战争的方方面面，让玩家面临不同的情景，与过去《COD》游戏在混乱的战场中一味冲杀有很大的区别。游戏中有《COD》传统的重火力全面冲突场面，也有节奏较慢但充满戏剧性效果的剧情型作战场面。

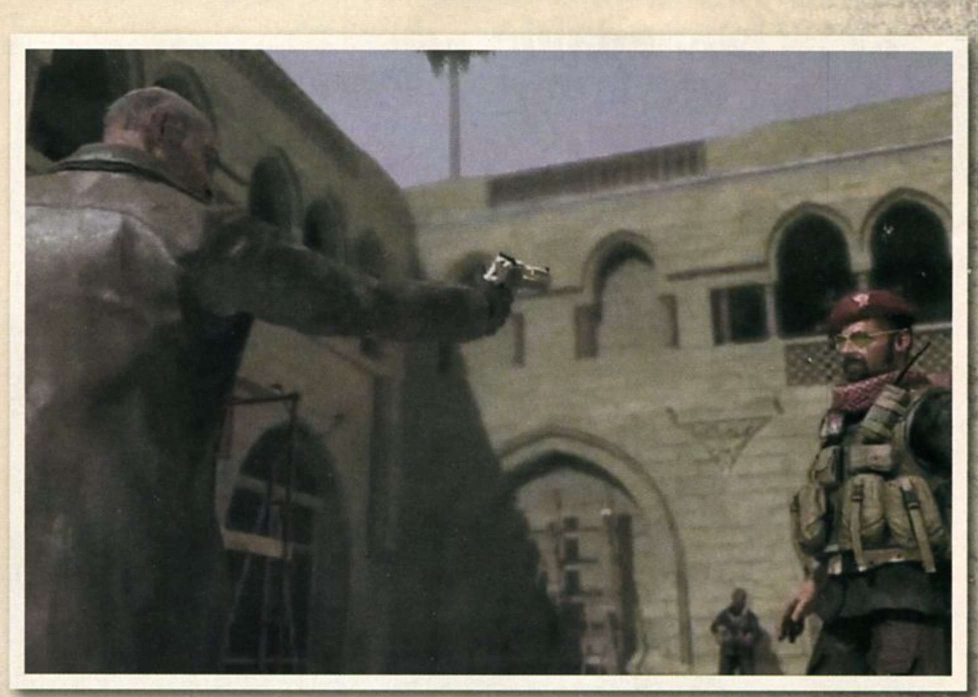
当然，既然是现代战争，在武器方面的发挥空间也大了许多，除了火力强劲的现代武器外，还有各种搭载到武器上的配件，比如M203榴弹发射器、与夜视仪搭配使用的红外线瞄准仪、FGM-148火箭、反坦克制导导弹等。

[剧情]

游戏讲述某野心勃勃的军阀Anton Volkov试图推翻俄罗斯政府，他知道美国必然会出面干涉，因此他在中东资助了一场政变，由他的盟友Al-Asad引发战火，从而分散美国的注意力，使其可以实现自己的阴谋。这两位野心家以及他们的两位副手被称为"天启四骑士"。然而英国和美国监控到了Volkov的行动，发现了他真正的意图。在游戏中，英军士兵将会在俄罗斯行动，美军士兵在中东行动。

游戏还回顾了15年前的作战行动，发生在切尔诺贝利隔离地区。在这个任务中出现了英国空军特别部队22团的Price上尉。在这次任务中他的目标是刺杀Volkov，但是由于队长受伤，他必须要把他救出隔离区，刺杀任务因此失败。熟悉系列前两代的玩家可能还记得Price上校，至于这位新的Price是否与二战时期的Price有关，目前并未确定。在这次刺杀任务中，Volkov失去了一只手臂。

本作采用了类似于《半条命2》的独特叙事手段，将会使用半互动的过场动画表现一些重要剧情，这些事件发生的时候，你可以随意控制镜头，但是不用与其互动。



本作的可操作角色包括：

- Price上尉，英国空军特别部队22团（15年前）
- John MacTavish军士，英国空军特别部队22团（现在）
- Paul Jackson军士，美国海军第7团第1营（后来的第一侦察部队）（现在）

[单人模式关卡预览]

Crew Expendable 船员可牺牲

官方公布的第一个关卡，也是在东京电玩展中提供的试玩。这是一个黑夜任务，通过直升机对一艘货船发动奇袭，Price上校就是在这个关卡中出现。玩家降落到甲板上之后，干掉敌人，进入到船的内部。这是一个相对封闭型的关卡，主要在船内狭窄的过道战斗。在技术上，这一关主要表现了出色的光影效果，电影感也很强。值得注意的是，本作的读盘画面不再是过去那种单调的一幅图、几页日记搞定，而是会有影像、地图、动画等，让整个游戏"无缝接合"。当一个关卡完成后，画面就会拉远，就像Google Earth一样，让你从宏观层面查看下一个任务地点，然后镜头再缩到任务地点。



Flashback 回忆

这是在今年E3展中微软在其展前发布会中公开《使命召唤4》时的演示关卡，讲述军阀Volkov与Price的过去。在15年前，Price奉命刺杀Volkov，与队友一起穿着狙击迷彩服在切尔诺贝利一代展开行动。在阳光充足的环境中秘密行动，体现了本作伪装系统的专业性。

Charlie Don't Surf

查理不冲浪

发生在中东地区的白日任务，扮演Paul Jackson，从航空母舰上乘坐直升机低空飞往市区。在飞行途中有壮观的爆炸场面，抵达目的地后以绳索降落，展开激烈的巷战。



Death From Above

空中死神

这个任务体现了本作任务结构的多样性，玩家驾驶AC130幽灵武装直升机在中东战场上方作战。战机搭载了格林机关枪、加农炮和榴弹炮，为地面部队提供空中援护。直升机的移动速度很慢，很容易被地面目标击中，因此通常在夜间执行任务。使用热能成像镜头寻找地面目标，行动过程中会收到无线电指示。



Hunted 猎杀

扮演John MacTavish乘坐直升机前往俄罗斯拯救某重要人物，途中直升机被击落。这是一个夜间任务，以躲避敌人为主。在城市中心战斗时，街道两边的玻璃不断爆炸、碎片飞溅，直升机在上空盘旋。任务的最后是抵达一座谷仓，用热导导弹将敌机击落。



使用Javelin反坦克制导导弹的瞄准界面

沼泽地营救 Bog Rescue

这是一个大型任务，玩家扮演Paul Jackson，目标是营救陷落于波斯湾附近某沼泽地的M1A1 Abrams坦克，任务发生在黎明时分，是一个很好的技术演示关卡，无论是色调、烟雾还是火焰效果都很有代表性。这个任务中也用到了夜视镜。任务的节奏很快，是标准的《COD》式战场。在这个任务中可以看到本作很有趣的一种武器：Javelin，这是一种反坦克制导导弹，其特点在于其弧线飞行轨迹，因为是朝着天空发射，然后从上方径直射向坦克顶部——即坦克最脆弱的部位。



War Pig 战猪

拯救了Abrams坦克并将其维修好之后，接着向城区推进，目标是抵达Al-Asad的基地。虽然无法直接驾驶坦克，不过却可以利用坦克提供很好的掩护。这个关卡很好地演示了本作的掩体可破坏效果，子弹可以轻易穿透薄墙，还有很多汽车可以破坏。

单人模式的其他要点

难度：本作主要有四种难度：简单、普通、困难和老兵模式。

体姿图标：位于画面左下方，表示站立、蹲伏和匍匐等姿态，比起前几作图标的尺寸明显小了很多，实际上本作屏幕上所有的图标都很小。

榴弹与子弹总量：显示在屏幕右下方，表示剩余的手榴弹、特殊榴弹等的存量，子弹槽也显示在右下方，表示弹夹和总共所剩子弹。

罗盘：平放于屏幕中部下方的横条，与以往的圆形罗盘相比有很大的不同。位置以及与目标的距离以亮黄色表示。在多人模式中，罗盘移到了屏幕左上方，位于迷你地图上面。

手榴弹新投法：在投掷手榴弹的时候，打开了保险盖后可以握在手中一段时间，即将爆炸的时候再投掷出去，让敌人来不及躲避。

手榴弹新躲法：附近有手榴弹时，屏幕上仍然会有提示，你可以躲避，也可以靠上前去迅速将手榴弹捡起来扔回到敌人那边。

[游戏引擎]

过去Infinity Ward一直使用id Software的引擎技术，但Grant Collier老早就表明了对该引擎技术的厌倦。《使命召唤4：现代战争》使用的是Infinity Ward开发的原创游戏引擎，具有全局动态光影、光晕效果、场景纵深等次世代图形效果。

物理引擎：针对不同物体的"子弹穿透力"也是由引擎计算的，考虑到不同质地的物体及其厚度。某些物体如汽车等是可以摧毁的（场景仍然是无法摧毁的），因此在躲避的时候要注意所选掩体的材质，例如木栅栏等很容易就会被打掉，穿透某掩体后，子弹的速度和力道就会大大减弱，其减弱程度也是考虑到所穿透的物体材质与厚度而真实计算的。不过本作的物理引擎虽然强大，但士兵的死亡动作并非完全即时演算，而是将预设的动作与常见的"布娃娃物理效果"结合，可以说是半即时演算。


■由于掩体可破坏，因此在躲避的时候一定要异常小心。


■汽车被破坏到一定的程度就会爆炸，爆炸产生的冲击波会让场景画面产生扭曲。

真正的照片级画面！边缘光效果！天气效果令人折服！



光影："年度画面最强的家用机游戏"，这是很多国外媒体对本作画面素质的评价。"《使命召唤》系列"一直强调高度真实感，同样由Infinity Ward开发的《使命召唤2》虽然利用次世代主机的性能将战场的真实氛围提高到了一个全新的境界，但是在画面细节的处理上显然还是欠缺火候的。但是当你进入到《使命召唤4》的第一刻起，肯定会为那栩栩如生的场景叫好，在高清电视的搭配下，逼真的场景仿佛向你扑面而来。对于画面整体的真实感，光影效果是最重要的。IW对光影效果进行了大量而深入的研究，让各种物体的表面质感显得非常逼真。IW在场景中放入了大量的光源，尤其是在一些室外场景，会给人光线非常充足的感觉，而光与影的巧妙搭配让本作的真实感跃然于屏幕之上。《使命召唤4》使用了自投影效果，也就是说，人物身体的各个部位会因为光线的照射投下阴影，比如说鼻子、耳朵、下巴留下的影子会与其他阴影重叠，形成真实的阴影效果。

边缘光也是在本作中大量应用的新光影效果，在游戏中的黑夜场景经常会看到这种效果，比如黑夜中的一道闪电、爆炸的火光等都会让士兵的身体轮廓产生边缘光，这有助于玩家在黑暗的环境中分辨敌人。

通过光影的变化也能让人感到时间的流逝，"太阳"（光源）在天空中移动，可以看到地面的阴影方向随之变化，并且在一天中的不同时刻光照强度有明显的变化，通过各种滤镜可以模拟出不同时间、季节的光照效果，以及不同浓度的云层对光线的影响。游戏中所用的贴图解析度极高，士兵身上的服装和装备看得一清二楚，而士兵的皮肤在光影的搭配下也显得更加逼真。

[多人模式]

《使命召唤4》的多人模式采用了兵种系统，五种默认兵种分别是：突击兵、特种兵、轻机枪手、爆破兵、狙击手。玩家在战斗中杀敌可以得到经验值，得到足够经验值就可以提高军衔，并且还可以创建新兵种。经验值主要取决于玩家所玩的比赛类型。刚开始玩的时候只有两个兵种可选，其余会随着经验值和军衔的提升而获得。已知最高级别为65级，升到这一级可以得到声望模式。《使命召唤4》的多人模式也有大量成就可拿，比如说用军刀接连杀死三人，一直跑上50英里等。获得成就还有一些特殊的用途，比如说连续杀死N人，就可以召唤空中支援，直升机会在空中飞翔一段时间，帮助玩家杀敌。

本作多人模式的设计有四大原则，分别是：趣味性、社区性、简易性和深度，Grant表示他们的目标是成为市面上最顶尖的对抗式多人游戏。多人模式共有30多种"射击类"武器，不包括手榴弹等武器。有些是一开始就有的，有些需要逐步获得。对于那些怀旧的玩家，也可以在本作中找到一些二战的武器。





游戏模式

- **自由乱斗**（Free—for All）：如其名所示，目标是干掉自己之外的所有人。
- **组队死亡竞赛**（Team Deathmatch）：组队干掉对手得分。
- **团队目标赛**（Team Objective）：包含多种目标的组队作战。
- **团队战术**（Team Tactical）：小队死亡竞赛及"搜索并摧毁"。
- **夺旗**（Capture the Flag）：将对方的旗帜夺回到自己的基地内。
- **搜索并摧毁**（Search and Destroy）：攻方的目标是在两个地点放置炸弹，防方需守住炸弹点，如果炸弹被放入，防方需将其拆卸。每轮只能重生一次。小队全部阵亡或炸弹爆炸（或被拆卸）即一轮结束。
- **总部**（Headquarters）：在地图上的某处存在无线电装备，你的目标是将其夺回到总部。如果A组获得，必须要防止B组的破坏。在无线电装置被摧毁或者达到时限之前，A组只能重生一次，B组可以多次重生。A组保住无线电装置的时间越长得分越高。要夺取或摧毁无线电装置，必须站在其范围内，玩家越多，就可以越快将其摧毁。时间结束或者装置被摧毁，就会出现一个新的无线电装置。
- **爆破**（Domination）：地图上的某些地方有旗帜，所有旗帜刚开始时是中立的，各队的目标是夺得尽可能多的旗帜。

Perks系统

Perks相当于特殊能力，是每个角色特有的能力，可以在多人模式中使用。有些Perk是一开始就有的，有些需要获得一定的经验值并且升级之后才会得到。有些Perk会影响到士兵的身体，一般是提高体能和速度，有些会影响到装备的武器和道具，比如说能够装备更多武器的Perk，或者可以改造武器的Perk。同一时间总共只能有3个Perks，并且只能是特定的组合。Perk的种类很多，比较常用的包括以下几点：

垂死挣扎（Last Stand）：当严重受伤濒临死亡的时候，这种能力让你可以用最后的力量与敌人同归于尽。比如说被打倒在地几乎无法动弹的时候，你可以抽出一把手枪杀死对方。虽然只有几秒钟的时间，只要掌握得当可以发挥极大的作用。如果双方都有Last Stand能力，一方躺下的时候先用这种能力让对方也进入濒死状态，然后双方进入临死前最后一枪的对决，有些多人比赛就是以此为基础。不过并不是任何临死时刻都能进入Last Stand，比如被爆头或者被火箭弹炸得粉身碎骨。

玉石俱焚（Martyrdom）：当你被杀的时候，就会自动扔下一枚手榴弹，如果敌人想过来拿你留下的武器，就会被手榴弹炸伤甚至炸死。不过对方也是可以看到手榴弹警告标志的，因此还有几秒钟时间可以逃走，或者把手榴弹捡起扔掉。

深度冲击（Deep Impact）：通过各种原料提高子弹的穿透力。

极限状态（Extreme Conditionning）：急冲速度更快更远。

窃听（Eavesdrop）：可以在一定距离内偷听到敌人的通讯。

戏法（Sleight of Hand）：更加娴熟更快地装子弹。

致命沉默（Dead Silence）：可以在移动的时候发出更小的声音。



创建兵种

获得经验值、完成任务、升级都会获得不同的武器、Perk等内容，玩家可以将其用来创建新的兵种，玩家可以为自己创建出来的兵种命名，就算是转移到其他服务器上，兵种名及其配置也不会改变，不需要再次设定。

创建兵种的第一步是选定一种主武器，例如冲锋枪或狙击步枪。你可以为其搭配各种配件，比如消音器、榴弹发射器、把手等，另外还可以选择武器的迷彩样式，比如沙漠、森林等。第二步是选择副武器，例如沙漠之鹰。默认的是碎片型榴弹，你也可以选择烟雾弹、闪光弹等。

最后是选择Perk，分为三种类型，第一种类型是与装备相关，例如可以携带C4、UAV Jammer或者火箭筒的Perk；第二种和第三种都是士兵本身的能力，比如HP更多，换子弹更快，耐久力更强等。玩家不需要担心自创的兵种会破坏多人模式的平衡性，因为IW已经进行了深入彻底地测试，确保自创的兵种不会破坏平衡性。如果玩家在游戏中发现某个对手的某方面能力很强，你可以查看他的自设兵种配置，然后自己配置一个相似的兵种。

[特别附录]

《使命召唤4》军事顾问趣味访谈

每一款强调真实性的军事游戏都离不开优秀的军事顾问，《使命召唤》从一代开始就邀请了陆军中校Hank Keirsey担任军事顾问，他对战斗和武器的丰富知识是《使命召唤》总能带给人逼真的战斗体验的重要原因。与人们印象中严肃呆板的军官不同，Keirsey是一个很有幽默感的人，10月中旬，Keirsey接受了媒体的访问，整个访谈的过程让记者们笑得肚子痛，而且听说他还是一位《吉他英雄》高手。不过大家都说如果在战场上看到他正朝着自己缓缓走来，肯定会吓得尿裤子，就算他手里拿的只是塑料的《吉他英雄》控制器……



问：能说说你的军事背景吗？

Hank Keirsey：我从1976年开始成为陆军中尉，我曾经在空军第二师担任过多种职务，我还在西点军校教过军事历史。在陆军待了有24年。作为一个契约人的身分曾经到一些讨厌的地方旅行过三四次……对了，我还有两个儿子现在也在军队里。之前由于一直在教二战的历史，对《COD》前几代作品算是尽了点力，让它们尽量真实。

问：从二战到现代战争是相当大的变化，对于《COD4》走上现在这样的方向，你提供了什么建议？

HK：他们考虑现代战争题材的时候，我们坐在一间房子里，里面大概有30名开发者、动画师和闲杂人等，我们说二战题材已经做得不能再熟了——该怎么转变到现代呢？武器怎么变？战略战术怎么变？

我说这游戏仍然要保持电影化的紧张感，就像以往的任何《使命召唤》一样，只是变成了现代武器，开枪速度更快了，其实就是变得更紧张了。决定不再做二战题材的时候，我有点担心，因为这个游戏系列是向每天战死1500多名美国士兵的那一代英雄致敬，而这款游戏则是向那些选择走出国门到前线为自由而战的士兵致敬。有人问我“让古怪的电子游戏描述如此严肃的题材你不觉得可笑吗？”我说“你懂个毛，这至少可以让人们了解武器，了解战斗，这是一个学习的过程，比那些屠龙杀怪的奇幻游戏真实得多。通过这款游戏，不管你对战争有何看法，当看到那些士兵从伊拉克或阿富汗回来，你会由衷地说“我知道你们面对的是什么，伙计，感谢你的奉献。”

问：你本人对这游戏有何看法？

HK：我的第一个想法是，想让他变得更好，我想更快地杀敌，用我自己的M4没有那么快。我在现实生活中是个相当棒的射手，可惜我该死的手指头没那么灵活，所以我都烦死了。我想把游戏扔了，想把手柄扔到窗户外，走到电视前给那家伙两拳。

这款游戏让我想起了最近去过的几个伊拉克村庄，他们做得太像了。感觉完全抓对了，就差没有把味道也做出来了——得搞个能做嗅觉的设备，散发出被烧焦的尸臭味。我跟其他人还提到过的一点是要体现出与等待有关的焦虑与痛苦。当你享受到那么畅快的紧张感觉时，可能是因为你已经等了七个星期，或者是坐在大便一样讨厌的散兵坑里，或者是小得吓死人的兵营里，气温达华氏120度，你的空调碰巧嗝屁了。哦，我有过这样的经历，我们坐在战壕里，在海湾战争期间，就像第一次世界大战挖的那种散兵坑，我们等待着用37天的时间穿越伊拉克，沙子能吹进你的每一个毛孔。

没错，我们的下一作就该这么干，我们来个战争的真实主义游戏，沙子填满你的毛孔——搞个能够实现这种效果的设备，然后我们再搞个铲子，那种便利型的小铲子，跑到你家后院里，挖个坑，把水灌进去，然后在里面躺上几天。

问：这就是《使命召唤5》的开发方向吗？

HK：是啊，没错……或者也可以给这一作加个资料片实现，哈哈！

问：多人模式的节奏很快，但是，你把单人游戏打穿了吗？

HK：我只玩穿了两关，就是你也见到过的那两关。我能够花在游戏上的时间实在太少了，所以我做的游戏不多。我做的第一个就是《使命召唤》，当我的孩子刚好回家，他们会想玩《光环》，然后我们会一起玩合作模式。我们能够这么像真是很有意思，我孩子们也是战士，大家都是战士，所以我们在合作模式中的用语差不多可以用在实战演习中。

问：有些赛车手说他们可以通过电子游戏了解他们从来没有开过的赛道，因为赛道被完美重现了。

HK：我给你举个例子吧：我带壳牌公司和博士伦公司的人去过诺曼底，我教那些管理者实战的领导经验。我们站在奥克角上，他们问我莱奥纳多·罗梅尔是从哪儿上这山的？我四周看了看，想起了《使命召唤2》，我肯定地告诉他们：“他们就是从这上来的，然后经过这里，跑到那里的碉堡。”我们把那游戏做得太成功了，我甚至可以在他（罗梅尔）过世前跑到他家里，把后面的一切完完整整地告诉他。

所以说，确实可以通过游戏掌握地形，那群家伙做地图的能力太强了。

问：与Infinity Ward合作是什么样子的？

HK：Infinity Ward与我合作过的任何人类都不一样，因为加州的文化——不是军事文化。我喜欢这些小伙子，他们很有激情。当他们开始做游戏的时候，一周7天，一天12到17个小时，只是为了让草随风吹得更加逼真，或者诸如此类。那可真是玩命的贡献啊。

我喜欢这些家伙……我喜欢拥有这种工作室的游戏业的所有人。他们非常创新，而且鼓励创新，小队亲密无间，大家一起想创意，然后分头行动，他们想要尽一切所能做到最好。

这也是我教导人们学习的一种领导模型，有很多模型可以学，有一种是很独裁的，就是那种老家伙咆哮着要踢你的屁股，或者你做不了啥啥啥就把你炒了。但是大家都知道这是烂透了的办法。还有一种是这样的，一个慈眉善目的老头说：你们都是我的孩子啊，你们已经做到最好了，但是在这里我有点失望，就是这么一点点小地方。其实只要这样，这群家伙们就纷纷干活去了，他们觉得得到了组织的信任，觉得他们做出了好产品。

问：那么你们觉得这些开发者没啥缺点了吗？

HK：不不不，我得让他们多做锻炼，这是一个大缺点，他们手无缚鸡之力啊！如果我带着这群家伙去打仗，他们肯定没两步就气喘吁吁。每次我到旧金山，我们都要跑步……一直跑到金门大桥，不管我们是住在哪家酒店，跑步的那天到来的时候，那些家伙大半都玩失踪，其实Infinity Ward一个都没来过，只剩Activision的几个看上去还强悍点的出现了。看来我面临的挑战不小啊，如果面临恐怖袭击，我们要让Infinity Ward迅速排成战斗编队，和敌人正面战斗，拧掉他们的脑袋，掐断他们的脖子。他们要有那样的体力。好吧，可能我把这些杀人技术说得过头了一些。

问：说起啥东西都能杀人，我猜你和他们在工作室里合作的时候也就只有鼠标和键盘吧……

HK：键盘也可以当武器，鼠标可以是你的好朋友，也可以当武器。我们有的学了，会有时间的，只是他们实在太忙啦……怎么用键盘杀人……这节课我们先留着吧……



文 RestlessDream

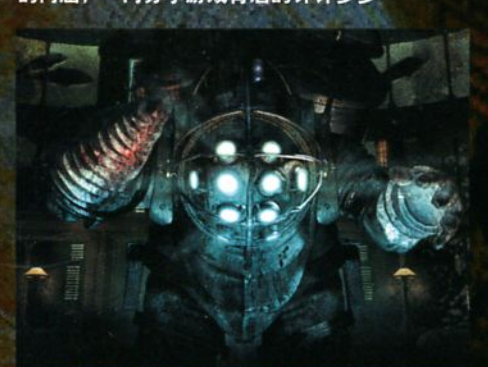


深海镇魂曲
——《生化奇兵》深层解读

引言

《生化奇兵》（Bioshock）无疑是近年来轰轰烈烈的主机FPS大潮中涌现出的一款不可多得的佳作。各大欧美游戏媒体纷纷毫不吝啬地给这款游戏打出满分的至高荣誉。其平均媒体评分甚至超越了《半条命2》、《光环3》这样的名作，可说是近年来游戏界罕见的一幕。除了极致的画面表现、丰富的战斗系统，该作最大的亮点无疑是其深邃的世界观和独特的剧情故事。也正是因为这一点，许多国内玩家碍于语言和文化障碍，并不太了解《生化奇兵》"奇"在何处，那些满分似乎有些苍白。

本文就试图从剧情分析入手，逐步解析《生化奇兵》剧情故事背后的文化含义，展开一场"跨文化的对话"，向X360爱好者们揭示其深邃的内涵，一同分享游戏背后的许许多多……



销魂城往事

(剧透警告：以下概括了《生化奇兵》游戏的全部主要情节)



游戏角色：安德鲁·莱恩

"我是安德鲁·莱恩，现在我要问你一个问题：
一个人，难道不应得到他劳动的甜蜜果实吗？
'不！'华盛顿说，'果实属于穷人！'
'不！'梵蒂冈说，'果实属于上帝！'
'不！'莫斯科说，'果实属于每个人！'

我拒绝这些答案；我选择与众不同，我选择不可能，我选择——销魂城。
在这里，艺术家不会为审查而恐惧，
在这里，科学家不会为俗规而牵绊，
在这里，谦谦君子不会为小人所妨害！

带上你甜蜜的果实，到销魂城来吧。"

——安德鲁·莱恩



游戏角色：布莱吉特·特纳巴姆

首先，让我们从故事线索说起。

"你"从一场坠机事故中生还，落到了大西洋中的某处。你从漂浮着飞机碎片和燃烧着火焰的海水中游向附近一座神秘的灯塔。走进灯塔，一尊黄铜铸造的中年男子安德鲁·莱恩（Andrew Ryan）的塑像赫然映入眼帘，下面是一条红色的横幅："没有神仙或皇帝，只有人类。"（"No Gods or Kings, Only Man."），一座巨大的探海球把你带向了深海中一座失落的城市——销魂城（Rapture）。这是一座由莱恩创建的海底都市，专为科学家和思想家提供庇护之所，让他们免受地球上其他世俗道德的束缚之苦。

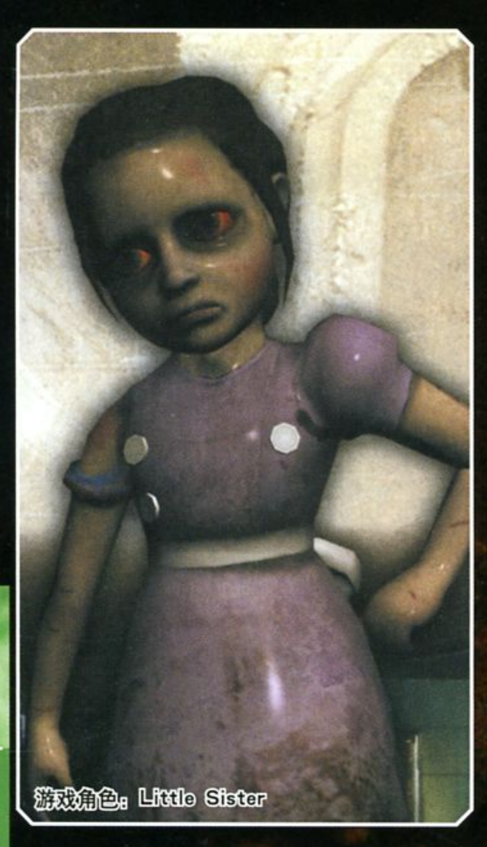
莱恩于1946年建成销魂城，你来到这座城市的时候是1960年，地上到处都是庆祝1959年到来的标语牌，似乎聚会在某个时刻突然中止。种种不祥的预感和细节也告诉你，这座城市恐怕发生了什么可怕的事情。渐渐的你开始从尸体旁的录音日志中了解到，城市创建者莱恩与一系列有组织犯罪的元凶弗兰克·方谭（Frank Fontaine）之间展开了一场激烈的武装冲突。方谭通过资助天才女科学家布莱吉特·特纳巴姆（Bridgette Tenenbaum）对一种特别物质"亚当"（ADAM）的研究，掌握了改造人体基因中的质粒（Plasmids）技术。此前莱恩企业已经掌握了通过质粒改造，使人获得类似魔法的超能力。这种能力的使用需要消耗一种名为"夏娃"（EVE）的物质来补充。

方谭与莱恩为掌控整个城市展开了一场激战，而城中的居民都开始为"亚当"和"夏娃"沉溺、疯狂。如今这些走火入魔的普通居民都成了"接合者"（Splicers），因为过度的基因强化而变成了怪物。莱恩通过人造空气中的荷尔蒙控制接合者。而方谭的支持者是一群走私犯和渔业工人，他们利用人们对莱恩独裁专制的不满，并用黑市提供的廉价商品鼓动人们，展开了一场游击战。另外一个"抵抗"莱恩的人物是阿特拉斯（Atlas），也是当你来到销魂城后第一个通过广播系统和你交流的人。

亚当这种珍贵的物质只有靠"小萝莉"（Little Sisters）收集。这群双眼凸出、外貌稍显病态的柔弱小女孩体内都被植入了一种海蛞牛，她们被进行了基因改造且被编码控制，会收集夏娃，并将之转换成亚当。这群柔弱的小女孩从各种死去的怪物身上用针筒收集夏娃，而她们身边总是伴随着"老爹"（Big Daddies）的保护。他们彪悍高大，身着配备重型武器的密闭潜水装，通过敲打墙壁上特别的通道来召唤小萝莉。这群潜水员大叔是你在整个冒险中遭遇的最为强大的敌人，他们不惜生命的代价保护着娇弱的小萝莉。当你成功击倒老爹后，在尸体旁哭泣的小萝莉的命运就掌握在了你的手里。你可以选择"收割"（harvest）她们，即杀掉她们取得其体内的海蛞牛，获取最大量的亚当；也可以选择"拯救"（save）她们。大量的亚当会帮助你迅速获得更为强大的基因能力，拥有更强大的魔法和更强健的体魄。而选择行善获得的亚当有限，但是会有意想不到的回报……显然，无论如何，体验到强大基因能力的你开始亲身了解到整座城市为何会陷入疯狂。



在经历了城中各处，了解到这座道德上对知识分子敞开


游戏角色：Little Sister

大门、不做任何限制的城市里许多其他“天才”——比如斯廷曼博士（Dr. Steinman）和杉达·科恩（Sander Cohen）的命运后，你终于宿命般地来到了莱恩的办公室。这个大独裁者当面告诉你一个难以置信的事实：你正是他的子嗣（基因创造物）。阿特拉斯通过基因改造并控制了你，并在你两岁时就把你送到了地面上。你命中注定成为杀手，而且正是你造成了飞机失事，阿特拉斯利用你作为他的傀儡。莱恩把他的高尔夫球棍交给了你，并要你亲手“成全”他，将他杀死。陷入基因控制的你无法自主，只有照办。

莱恩之死远不是一切阴谋和罪恶的终结。随着进一步深入销魂城，你终于发现阿特拉斯其实就是方谭。他可以利用你的基因能力控制你，并导致你的基因能力发生错乱。好不容易找到解药，治愈了基因错乱之后，你明确了自己的命运——结束这一切。你来到了制造小萝莉的工厂，了解到她们从小就被教育要和老爹在一起。你戴上了潜水员的头盔、衣服、靴子，甚至说话、气味都完全变成了一个“老爹”，这样你就能召唤出小萝莉，让她带你找到真正的对手——方谭，即阿特拉斯。

最后你终于见到了在耳畔“一路陪伴”你的阿特拉斯。他因为注入过量亚当已经突变成了一个会变身为三种形态的魔人。你最后终于消灭了他，结束了销魂城中循环往复的罪恶。

根据你在游戏中对“小萝莉”采取何种道德选择，游戏会出现两个不同的结局。

如果你拯救小萝莉为主，那么会达成“善良结局”。即在你年老之后，那些你救出的小萝莉回到地面，摆脱了病态的生活，纷纷长大成人乃至结婚成家。一双双戴着婚戒的手握住了你苍老的手，感人的一幕令人难忘。



如果你以收割为主，那么你最后取代了莱恩和阿特拉斯，成了销魂城的控制者，你利用城中的怪物，开始向陆地上的世界宣战……

当然这只是故事的骨架。许许多多的细节和信息都散落在游戏中的录音日志上。用心聆听，这座城市和其中人们过去的秘密才会一点一滴地积聚成一片咸涩的海水，在你心中久不退潮。

【客观的眼睛】

大作家米兰·昆德拉准备从祖国捷克移民法国。移民局官员拿给他一个地球仪，问他要去哪里。这位写出《生命中不能承受之轻》等名著的作家把地球仪转了一圈，然后递还给移民官：“我说，还有别的吗？”

不止是米兰·昆德拉，历史上太多知识分子都幻想着找到一片人间热土，在那里知识得以自由传播，科技得以自由发展，人类理性的光辉不会被任何无聊的政治游戏所妨害。这种知识分子对理想社会的追问从古希腊柏拉图的《理想国》以及后来的《乌托邦》，直到20世纪反极权主义、对“机器对人性的压迫”这一世纪性主题提出反思的“反乌托邦三大名著”——乔治·奥威尔的《一九八四》、扎米亚京的《我们》和赫胥黎的《美丽新世界》——这一脉文学史上的香火一直绵续不绝，从未消弭。

《生化奇兵》中的销魂城，乃至整个世界观的创意，正继承了这种“乌托邦主义”，继承了人类对“理想社会”千百年来的无尽追问。

然而这样的天堂或地狱，地球仪上可曾真的存在过吗？

安·兰德

THE FOUNTAINHEAD by Ayn Rand [美]安·兰德 著 源泉

1926年2月10日，一位21岁的俄国姑娘踏上了纽约的街头，为20世纪30年代“大苹果”的都会美景所深深震撼。后来她在小说《源泉》（The Fountainhead）中假书中人之口赞叹道：“我会愿意放弃世界上最壮观的日落景象，只为看一眼纽约市的摩天楼群，大厦蔓延直至纽约的天际，人类的意志彰显无疑。我们还需要什么信仰吗？如果这里面临战争威胁，我会将自己抛身天际，以区区肉身保护这一切。”这位俄裔美国小姐就是安·兰德（Ayn Rand）。《生化奇兵》中创建销魂城的“安德鲁·莱恩”（Andrew Ryan）的姓名显然是在隐喻她，游戏中大部分重要人物的名字也间接或直接来自于她的小说。

1991年美国国会图书馆和“每月好书俱乐部”的联合调查中称安·兰德最著名的小说《阿特拉斯耸耸肩》（Atlas Shrugged）是“继《圣经》之后对当代美国人影响最大的一本书”。此书和她的其他三部小说——《源泉》（The Fountainhead）、《颂歌》（Anthem）、《生而为人》（We the Living）——全部进入了美国著名的兰登书屋“现代文库”读者票选的20世纪百部英文小说的前十名。可以说安·兰德在美国的影响是十分深远的。尽管她在世界其他地方，如欧洲、亚洲的知名度和影响力并不像在美国那样显赫。

现实生活中的兰德1905年出生于圣彼得堡的兰德，成长在富裕的家庭，父亲是药剂师，母亲是个知识女性。在念完圣彼得堡大学历史专业后迷上了戏剧和电影。不久，她就通过母亲在芝加哥亲戚的关系远渡重洋来到美国。在这片新大陆，她实现了她的“美国梦”。她成了一位好莱坞


游戏角色：杉达·科恩

电影编剧、畅销书作家和哲学家，更是美国社会制度的歌颂者和批判者，成了影响20世纪美国人精神世界的诸多公共知识分子之一。她用小说的形式“文以载道”地宣扬她提出的“客观主义”哲学（Objectivism）。五十年代她成名后，身边聚集了一大批志同道合的“客观主义”追随者。其中包括后来任期最长的美联储主席，艾伦·格林斯潘。

兰德的书之所以畅销，绝非她创造了什么“20世纪的《圣经》”，而恰恰是因为她的书平易近人，好读易懂。她的“哲理小说”兼具哲学小品和畅销通俗读物的优点。这些小说并没有过多的离奇情节（尽管她来美后成了好莱坞的签约编剧），却极其自然、非说教地散发着淡雅的哲学韵味。思辨在情节中交织进行，损伤了作为小说的可读性技巧，也损伤了作为哲学著作的严谨和系统构架。但学术界的不承认丝毫不妨碍她赢得读者大众的心。1982年去世的兰德终身未生养子女，她自称想要的惟一子女就是自己的作品——书。显然她成功了。



BIOSHOCK

【理性的胜利】

曾有无数电子游戏都以“傍上”一些时髦的理论和哲学为荣，可惜这些游戏大部分都流于装腔作势，停留在时髦名词这个标签本身。比如《细胞分裂：混沌理论》，有谁在玩通了这款游戏后理解什么是“混沌理论”了吗？

2K Games的制作人希望把游戏中的销魂城打造成“客观主义者乐园”，他们也的确做到了。《生化奇兵》的整体世界观构架深受安·兰德的“客观主义”哲学及其小说作品的影响。而且这一切在《生化奇兵》中以可视的、可互动、多层次的方式自然地呈现给玩家，为这精彩的转译和叙事能力，就该向2K Games的天才们致敬。此前还从未有一款电子游戏如此细致、形象地去刻画一种哲学理想下的社会及其中的人性。

游戏的美术设定首先就颠覆了FPS千篇一律的视觉体验，成功地再现了“爵士时代”的繁荣。玩家在整个销魂城的游历中虽然满眼阴暗萧条，怪物出没，但不难从细节的铺陈和整体建筑风格的品味中感受到这里曾经的繁荣和伟大。那些戴着面具仿佛还在狂欢的接合者，那些凝固的姿态夸张的雕塑，都恰如其分地传达了悲剧降临前这座城市曾经自由开放的气氛。

游戏中的建筑物全部采用了装饰艺术（Art Deco）风格。这种带有浓厚工业味的建筑与装潢风格，盛行于30年代的纽约，以洗练的几何线条勾勒著称，最常出现的样式就是铁艺装饰，包括那些造型夸张的字体。著名的纽约帝国大厦，就是典型的装饰艺术风格建筑案例。有趣的是，帝国大厦门前正有一座高举地球的古希腊大神阿特拉斯的雕塑。可以说这种孕育了兰德客观主义思想时代的视觉风格，用来表现怀旧的高科技感真是再合适不过。

游戏中玩家处处都能看到各种怀旧风格的招贴广告和包装，“生产不同品质和价位的产品，提供给不同阶层的人群”，从医疗美容中心到农产品市场，到“欢迎来阿卡迪亚欢度假期”，再到剧院、画廊、酒吧……一座商品化城市应有的功能化建筑都以饱满的状态呈现在玩家眼前。

今天我们细读安·兰德的“客观主义”著作，会发现更像是“自由知识分子宣言”，而非一种具体的社会制度或公共管理政策。她的大部分著述都集中在“一个客观的新知识分子”本体论上，而对政治经济体制的描述只是其外延。

她对自己哲学的最精炼总结是：

形而上学：客观事实

认识论：理性

伦理学：个人利益

政治：资本主义

换言之，兰德认为资本主义就是理想的、能保障客观主义知识分子生存的社会制度。她的客观主义哲学并没有“发明”一种新的政经制度或体系，而是在上个世纪早期对美国式民主所缺失的知识分子政策加上了自己独到而深入的注脚。兰德在其论文《致新知识分子》中写到：“职业的商人和职业的知识分子是蒙工业革命所赐一道降生人间的两兄弟。两者都是资本主义之子——一损俱损。”她认为商品的市场化交易提供了物质生产上的自由发展；与之对应的，知识分子其实就是职业的精神产品制造者，这个群体应该和工商企业家获得资本主义社会同等的重视和地位。游戏中出场的形形色色的科学家、艺术家，正描绘出笃信这一哲学的知识精英们的群像。

制作者在游戏中安排安德鲁·莱恩一开始就

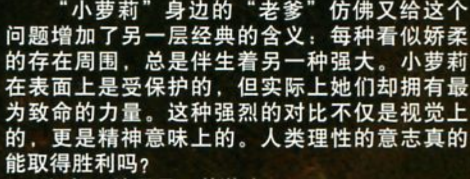
向玩家强调销魂城与莫斯科和华盛顿的区别，说明这里没有世俗伦理和道德上的束缚。根据游戏中的资料，销魂城在1946年11月5日建成，并向全球的知识精英敞开大门，让科学、艺术等一切人类精神文化财富的发展不受拘束，这完全符合“客观主义”对于知识分子状态的理想。这也让基因科技在50年代就诞生变得合理而可信。

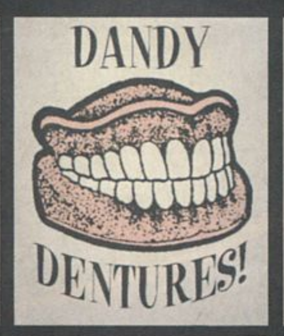
销魂城衰败的直接原因就是方谭和莱恩的“内战”。兰德的客观主义主张伦理上“人只为自己的私利而存在”，认为知识份子的创造应该完全出于私利，不应受到利他主义等伦理道德观的束缚。莱恩和方谭显然都是典型的“客观主义者”，他们聪明、独立，只为自己存在。这已经埋下了方谭和莱恩之间战争的不可避免。亚当的出现，乃至成为方谭煽动、控制人们的致命武器既是科学的悲哀，也是对“客观主义”发起颠覆性挑战的危机话语。如果说《一九八四》等作品告诉我们极权主义的国家机器如果发展到可怕的阶段，会对人性产生毁灭性的压抑，会让人们深信“自由即奴役”，人们不再有姓名，而只有编号；那么《生化奇兵》有趣的地方就在于：客观主义强调人类理性前提下极端自由的社会如果实现，真的可以逃脱“利他主义”伦理的诅咒吗？兰德鼓吹的放任的资本主义与人类理性之间的矛盾在《生化奇兵》这个虚构的故事中得到了集中释放。

这种哲学诘问最集中的体现就是玩家对待“小萝莉”是救是杀的选择上。这些面无血色，双眼凸出的小萝莉的诞生本身就是科学的一幕悲剧。按照兰德的“客观主义”，知识分子按照其理性行事，并不听从任何“巫医”（兰德哲学的一个术语）的幻觉。她认为“那些研究自然科学的专家一定也得仰赖这些知识分子，以求得哲学上的导引和必要信息：道德价值、社会理论、政治原则、哲学信条以及至关重要的——认识论原则。”然而当“亚当”这种有可能极速改变人类未来的科学成果出现时，自然科学家们还有心情听从客观主义知识分子们的苦口婆心吗？人类面对终极超越的诱惑，如何确保不让理性的种子酝酿出“小萝莉”那样的恶果？

“小萝莉”身边的“老爹”仿佛又给这个问题增加了另一层经典的含义：每种看似娇柔的存在周围，总是伴生着另一种强大。小萝莉在表面上是受保护的，但实际上她们却拥有最为致命的力量。这种强烈的对比不仅是视觉上的，更是精神意味上的。人类理性的意志真的能取得胜利吗？

还好，这只是一款游戏。

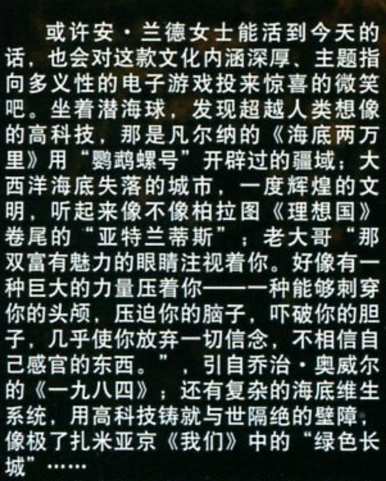








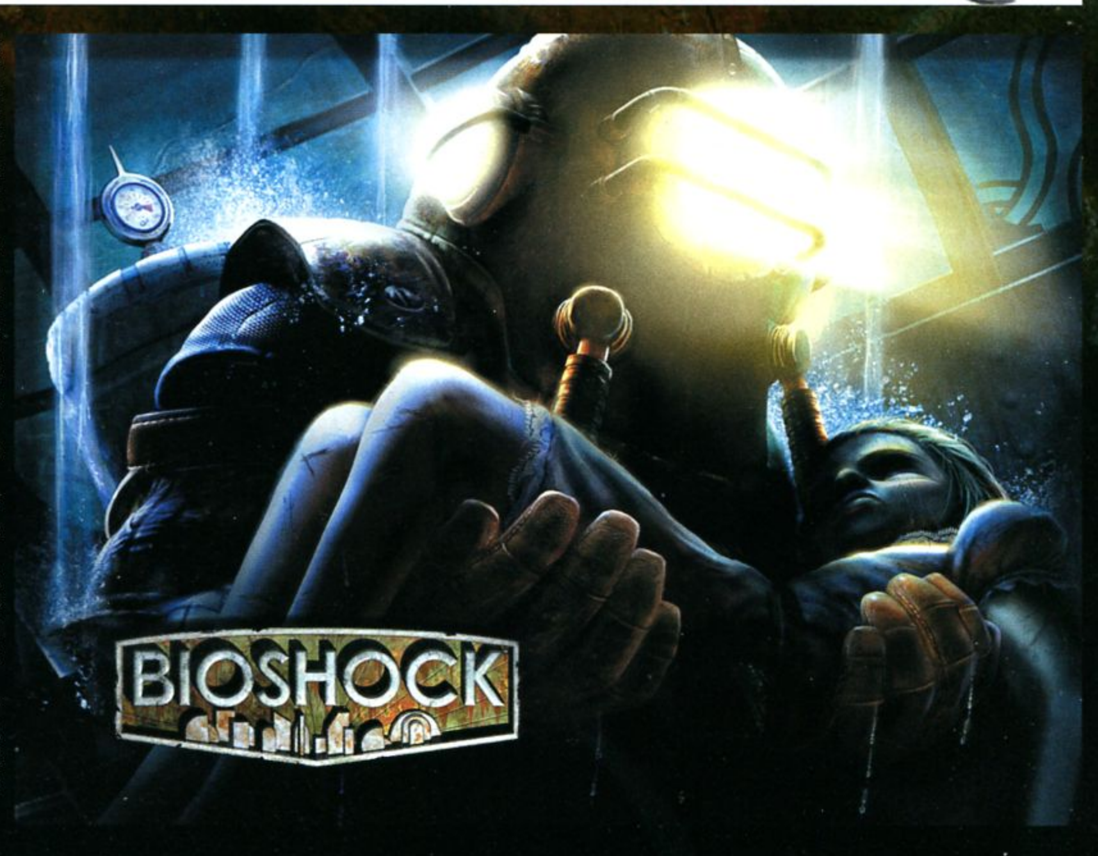
卷首特稿
特别企划
典藏攻略
软组织



或许安·兰德女士能活到今天的话，也会对这款文化内涵深厚、主题指向多义性的电子游戏投来惊喜的微笑吧。坐着潜海球，发现超越人类想像的高科技，那是凡尔纳的《海底两万里》用“鹦鹉螺号”开辟过的疆域；大西洋海底失落的城市，一度辉煌的文明，听起来像不像柏拉图《理想国》卷尾的“亚特兰蒂斯”；老大哥“那双富有魅力的眼睛注视着你。好像有一种巨大的力量压着你——一种能够刺穿你的头颅，压迫你的脑子，吓破你的胆子，几乎使你放弃一切信念，不相信自己感官的东西。”，引自乔治·奥威尔的《一九八四》；还有复杂的海底维生系统，用高科技铸就与世隔绝的壁障，像极了扎米亚京《我们》中的“绿色长城”……

这些或熟悉或陌生的乌托邦或反乌托邦阅读体验，一页页从书本里散佚坠落，沉入《生化奇兵》这片泪海之中。只要海水够深、够毒，再凝固的墨水也会溃化开来，彼此混合，海水由此变得更蓝，更深，更加幽闭。所有在纸上用墨水建筑的理想国，最终都会在时间之海中化作泡沫。

《生化奇兵》就是这样一杯文化符号的鸡尾酒。种种文化原酿都被均匀地混合成五色杂陈的一杯。浓妆艳抹的液体，一口下去甜香四溢，难以分辨细节。只觉舌间回味，有点烈。







走过光环 《光环》系列编年史

文 翔仔 美编 一刀

2001年末，XBOX，一个巨人的宝盒诞生了，而它则站在巨人的肩上，随着这个盒子一起来到了使人的面前。《光环》这个名字如今已经响彻了整个游戏界。它取得了辉煌到近乎疯狂地成绩，并且无人超越。3年后，《光环2》横空出世，全面地进化让玩家们对它已经无可挑剔，一款几乎完美的游戏！今年，《光环3》到来了，这次不仅有数百万玩家的捧场，迎接它的，是巨人全新的宝盒，这一切都让它显得更加与众不同……

6年，我们看到的不仅是一款出色的游戏，我们还看到了一部史诗。严谨，全面，细致入微的故事情节让人不知不觉地沉浸其中。而且，它通过自己的成功告诉了世界上的所有玩家：FPS也可以做得像RPG那样曲折，FPS也能有它完整地历史观，FPS成功地走出了“从头到尾打坏人”的俗套！面对这样一款优秀的作品，你绝对不应该错过，而且，在享受了游戏给我们带来的快乐与满足之后，让我们一起走进它的世界，看看它的过去，看看它的现在，也许，我们还能看到未来……



Part 1

早期冲突

如果有战争发生，那肯定不会只是一天两天的积怨。人类之间，为了自己的利益总是会不断地进行着明争暗斗。早在光环故事发生之前的几个世纪，人类之间以及看是发生跟中各样的摩擦，并且终于在2160年爆发了大规模的冲突。虽然年代久远，但是从今天看来，如果不是那时候发生的这一系列事情，也许之后的很多事情就不会像现在这样发展下去。至少，斯巴达计划就很有可能永远不会被人再次提及，更不会有我们今天的士官长……



2160-2200 早期冲突 Early Conflicts

这一时期的人类历史充斥着太阳系中各大派别之间的一系列血腥冲突。其中木卫战役(Jovian Moons Campaign)、雨林争霸(The Rain Forest Wars)和一系列的火星遭遇战对今后整个世界的格局都产生了极为深远的影响。

随着时间的推移，过剩的人口以及动荡的政局让整个地球面临崩溃，许多新的政治运动兴起了。在大大小小的政治运动中，有两个脱颖而出："科思洛维克"(Koslovics)运动和"福里登"(Frieden)运动。

"科思洛维克"是指新强权领袖福拉德米亚·科思洛夫(Vladimir Koslov)的拥护者，他们希望让整个世界回到几个世纪前的理想岁月，要消灭公司和资本家的流毒。并且他们很大的精力都放在了肃清近地轨道和地外殖民地上。

"福里登"运动可以说是极端主义的复兴，该运动的崛起是因为对"科思洛维克"运动的仇恨。他们将据点设立在木星殖民地，并且很大程度上受到了统一德意志共和国企业的支持，这些企业常常成为科思洛维克"工人起义"的对象。"福里登"的字面意思是"和平"——其中的引伸义便是只有消灭了"人类的暴君"(oppressors on Terra Firma)，才可能达成和平。

2160年 木卫战役爆发 The Jovian Moons Campaign

是年3月，"福里登"木卫分裂主义者袭击了位于木卫一"Io"上的联合国殖民地总署。因此，联合国地球军和福里登之间爆发了长达三个月的暴力冲突。木卫战役虽然不是人类在太阳系中的第一次局部战争，却是最血腥的战役之一。

同时，由于这场战役，地球各国之间的紧张关系进一步加剧。许多国家争相在太阳系中建立自己的殖民地，为各自在地外的利益开战。殖民地战争的持续，使得各个方面的紧张关系一触即发，并且被普遍认为是导致往后冲突升级和联合国军事化的导火索。

2162年 雨林战争开始 The Rain Forest Wars

由于联合国、"科思洛维克"、"福里登"在意识形态上的分歧越来越严重，三方的矛盾也愈演愈烈，小规模的冲突终于升级成了大范围战争。战火横扫了整个南美雨林地区，同时也激化着更多太空殖民地间的冲突。

2163年 火星战役 The Argyre Planitia Campaign on Mars

联合国派遣海军陆战队强行登陆火星，对"科思洛维克"军队发动一系列闪电战，并且取得决定性的胜利。在战役结束的同时也形成了一种新的作战方式，那就是在日后的地面战以及登舰战中，派遣大量的海军陆战队在战舰的配合下形成高速的压倒性优势迅速击溃敌军。

2164年 星际战争爆发 The Interplanetary War

火星战役告捷，联合国政府趁势展开大规模的征兵行动，并且大肆宣传战果，这一切都极大地鼓舞了UNSC(United Nations Space Command，联合国太空司令部)军队的士气。强大而统一的联合国军继而展开了大规模的围剿行动，彻底挫败地球的"科思洛维克"军和"福里登"军。接着开始动用宇宙舰队开始有系统地驱逐和剿灭这两个组织在太阳系殖民地的残存势力，耗费了6年时间终于将反抗势力连根拔除。地球迎来了和平时期，但是，更严峻的事情却摆在了联合国政府面前。



■火星战役让海军成为作战主力。

2170年 地球联合政府建立 United Earth Government

十年战争促使人类建立了统一



■地球上的反对势力被压制后，联合国开始在太阳系中展开清剿，以稳固政权。

的地球政府。但是更严重的问题正等着这个统一政府去解决：人口过剩、庞大的军队无仗可打、多处地区焦土一片。在战后的和平时期，人口进一步的增加，而多年前的雨林战争导致的严重资源破坏还没有得到恢复，加上饥荒的爆发，世界经济濒临崩溃。

2291年 人类超越光速
Faster than Light

一支由涉及多方面科学的大批研发人员组成的团队正在秘密研发"肖恩・藤川"超光速引擎（Shaw－Fujikawa Translight Engine，SFTE）。这种引擎是让太空船在航行中"抄近道"的特殊装备，它让飞船具备了钻入"跃迁空间"（"the Slipstream"或"Slipspace"，又称为"迁跃断层空间"）的能力。"断层"是变通的物理法则下的一种特殊空间，能够让物体避免相对论的副作用进行超光速旅行。超光速旅行并不是瞬间完成的，"短程"的跃迁一般要花两个月，而"长程"的跃迁则能持续六个月甚至更久。

但是在"断层"中，时间会出现一些奇特的变化，在其中存在的"旋涡"或者"涌动"会使星际旅行所需的时间会有百分之五到十的出入。这一暂时的不一致性使军事战术家和战略家颇为恼火——这会妨碍许多协同作战的进行。

2310-2490 殖民星球的扩张开始，远地殖民地诞生
The Human Colonization of the Orion Arm

2310年 近地殖民计划公开
First Wave

地球政府向大众公布了殖民计划，并且开始征召乘坐第一支殖民飞船的人员，应征者相当踊跃。状况不断恶化的地球让许多人都想要尽快离开这里，政府在这一时刻为他们提供了乘坐飞船去外星殖民的诱人选择。

每艘殖民船都配备有军队并由UNSC的护卫舰进行护航，这使得无所事事的庞大军队有了用武之地。在瓦解了异端武装后，终于不会因为消耗着数量惊人的物资却毫无建树而被人横加指责了。

超光速航行在此时还是件相当新鲜的事情，自然费用也昂贵地吓人。而前往殖民地的公众和军队人员都要通过严格的生理和心理测试。因此，只有最优秀的公民和士兵才有机会获准前往"邻近"的世界。这就是近地殖民地（Inner Colonies）的诞生。

2362年 "远征号"殖民飞船启航
The Odyssey

经过了52年的等待，第一艘殖民飞船"远征号"终于在2362年1月1日成功升空。作为庞大的殖民舰队的领头船，"远征号"满载着各种人员和大量设施以及人类美好的梦想，前往了新的世界。人类终于超越了太阳系的边界开始向外扩展，翻开了征服太空的新篇章。

■远征号的启航，代表着人类翻开了自己新的历史篇章，向宇宙深处进发。

经过近30年的探索，2390年近地殖民地的运动已发展得如日中天，总计210个适合人类生存的星球接受了不同程度的地貌改造。这些在人类掌控中的新世界缓解了地球上巨大的人口压力。


■近地殖民地的开发可以帮助政府从根本上解决现有的大部分问题。

2490年 远地殖民地开发
The Outer Colonies

经历了一个多世纪的扩张，直到2490年，人类的足迹已经踏遍了银河系猎户座星臂中的800多颗星球。在这些形形色色的世界中，有些作为星际要塞得到了高度开发，而有些只不过作为纯粹的定居点进行了简单的改造。在这期间，波江星座第五恒星系的致远星因为地处前往地球的咽喉要道，所以成为了UNSC的主要军事要塞之一。它担负着建造战舰和殖民船的重要任务，并且被作为训练秘密特工及特种部队的秘密地点。

以致远星为分界点，殖民地被分为了近地殖民地与远地殖民地近地殖民地随着人类扩张脚步越来越大，逐渐发展成为了政治和经济重镇，但是同时又非常依赖远地殖民地提供的原材料。正是由于这种等级上形成了不平等，远地殖民地开始有不满的声音出现，并且演化成了一场场叛乱。

直到此时，斯巴达计划（Spartan Program）才浮出水面，故事，也只是刚刚离开序章，进入了下一页。



2491-2525 斯巴达计划开展 Spartan Program

2491年 斯巴达I计划正式启动
Orion Project

这个计划主要为了测试人类基因改造的强化战士，为今后加强自身军事实力留下各种数据，并考虑进行批量培养超级战士——斯巴达。

但是由于高昂的科研费用以及内部矛盾等原因，这一计划最终被下令终止。

同年，人类又发现了一颗适合生存的星球——奥星，很快，人类殖民者的脚步踏上了这颗神秘的星球。

2492年 远地殖民星球叛乱
Far Isle Rebellion

2494年 波江星座叛乱
Eridanus Rebellion

2496年 平定波江星座叛乱
Eridanus Rebellion Defeated

远地殖民星球"Far Isle"因为对于现状的不满，在2492年爆发了多起严重叛乱，由于事态以逐渐失去控制，UNSC只得决定执行"Bandersnatch"紧急

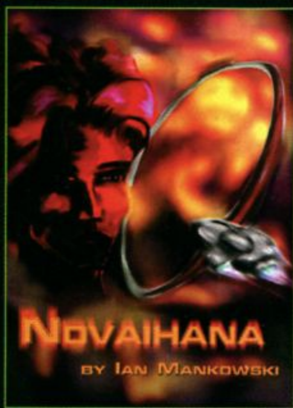
卷首特稿
特别企划
典藏攻略
软组织



■为了给无所事事的军队找些差事，UNSC在殖民地建立了大小不一的军事要塞。



■海军陆战队。



令，使用核弹将这颗星球彻底变成了废墟。

两年后，波江星座的远地殖民地也爆发了叛乱。这一次，UNSC在叛乱刚开始不久便派出军队进行镇压。终于，经过了2年的作战，UNSC于2496年平定了波江星座的叛乱，但是这场胜利是付出了四艘驱逐舰被击毁的高昂代价才取得的。

2510年 "秋风之墩号"服役 The Pillar of Autumn

UNSC的翠鸟级巡洋舰"秋风之墩号"建造完毕，这便是《光环1》中迫降在第一个光环上的那艘战舰，只不过在刚刚服役的时候，凯斯还没有成为这艘战舰的指挥官。直到坠落在光环上，这艘"秋风之墩"号巡洋舰整整服役了43年。

2511年 小约翰出生 John is born

约翰，整个《光环》故事中的主角，斯巴达战队的队长，士官长Master Chief。他的出生地是波江星座二号星球，也就是在同一年，大部分在日后与约翰并肩作战的斯巴达战士也在不同的殖民地星球出生。

也还是在这一年，奥星上的发现让UNSC受到了不小的震惊，并且对这个星球产生了浓厚兴趣。

高层切断了外界与这个星球的所有联系，这里的一切被视为高度机密——在奥星第67区域的例行考古中发现了先行者建筑……

2513年 波江星座二次叛乱 Eridanus Rebellion 2nd

地位的不平等不光发生在近地殖民地和远地殖民地的公众之间，UNSC的军队中也有这种情况的存在。远地殖民地上的军队待遇比起那些在要塞里当差的同僚们要差得多。于是在罗伯特·瓦特斯上校的领导下，波江星座爆发了第二次叛乱，但是这次叛乱很快便被UNSC的"Trebuchet"行动镇压了。并且罗伯特·瓦特斯上校被驱逐到了星座的小行星带，之后他一直以星际海盗的角色出现。

2517年 哈尔茜博士与小约翰见面 Dr. Halsey meets John-117

财富和权力的差异让远地殖民星球上的叛乱时有发生，这使得UNSC不得不开始担心人类的星际帝国会因此而被瓦解。

有着控制所有殖民星球所得到的利益，UNSC自然不会让眼前的这一切都付之东流。他们预计如果自身的军事力量继续停滞不前的话，到2525年左右，他们将无力控制住这些远地殖民地上的叛乱。因此UNSC决定，之前被一度终止的斯巴达强化计划再度展开。这便是斯巴达II计划，而这项计划的主要负责人，便是哈尔茜博士。

哈尔茜博士和当时还只是上尉的凯斯开始前往各地为斯巴达II计划挑选合适的儿童。而那时年仅六岁，正在波江星座二号星球极乐城(Elysium)里一所小学念书的约翰，是她第一个想要测试的对象。在学校的操场上哈尔茜遇见了约翰，并给他做了一些简单的测试，约翰优异的测试成绩让博士感到非常惊讶。于是，约翰成为了第一位斯巴达II人选、也就是后来的士官长。

经过一个多月的筛选，包括小约翰在内的75名儿童被UNSC带往致远星的训练基地。他们的家人则被UNSC用替换真人的快速克隆体蒙在鼓里。绝密的斯巴达II计划正式进入轨道。他们将被进行肉体强化和基因改造，通过严酷的训练，成为UNSC手中的王牌，用于镇压殖民星球的叛乱，让政权得以高枕无忧。

2519年 约翰被提拔为斯巴达队长 Spartan Squad Leader

在面对教官门德兹进行的各种要求苛刻的训练中，约翰都能够以优异的成绩完成。并且在一次致远星的雪山进行的野外训练中，约翰显示出了他惊人的战斗力和领导能力。在他的带领下，斯巴达们成功会合并且到达撤离点，并且成功夺得了将降落区的鹈鹕运输机的控制权，然后联系人工智能Deja，将他们全部顺利载回基地。因为在此次训练中的出色表现，约翰被提拔为了斯巴达小队的队长。

谁也没有想到，就在短短数年之后，人类即将遭受到灭顶之灾，而他则成为了救世主般地存在。

2525年 星盟战争爆发 The Covenant War Begins

2月3日，丰饶星失去联系(Lost Contack with Harvest)。

远地殖民星球丰饶星在侦测到不明物体后发出通报，但是不久后就与UNSC失去联系。在经过多次试图联系未果后，殖民军总参谋部(the Colonial Military Administration，CMA)派出侦测船金毛羊号(Argo)前往调查具体情况。然而，金羊毛号在4月20日到达丰饶星并发回确认报告后，也神秘失踪了。

另一方面，在经历了多种残酷的生理、神经和基因改造之后，75名参加斯巴达II计划的少年中，仅有33名成为了斯巴达II战士，其他人中，死亡30人，另有12名终身残疾。三周之后，生存下来的少年们在3月30日走上了UNSC的战舰，为不幸去世的30名同伴举行葬礼。

半年后，9月11日，斯巴达教官门德兹与哈尔茜博士观看了一队斯巴达战士进行的夺旗演练，经过强化改造的他们发挥出了比预料中更强的战斗力，非常顺利的完成了演练。根据多方面的综合数据结果以及高层的压力，哈尔茜博士决定让斯巴达战士投入实战。并且在第二天就布置给斯巴达战士们首次任务——捉拿叛军首领罗伯特·瓦特斯上校。这位首领已经在波江星座的小行星带中躲藏了12年之久，并且最近有所动作，使得UNSC决定铲除这个异端。虽然那他们顺利完成了这次"猎头"行动，但是士官长约翰却在战斗中受伤。

10月7日，星盟向人类展开侵略(Covenant War Begins)

因为金羊毛号的失踪，UNSC派出了由大力神号驱逐舰与阿拉伯号、



■星盟的铁蹄开始踏上了人类的领土，带来了一系列的灾难。

东方号轻型护卫舰组成战斗群，到达丰饶星系展开调查，眼前的景象震惊了所有人：丰饶星已被彻底踏平，星球表面被熔成了玻璃。紧接着附近的一艘外星战舰向他们发起攻击，两艘护卫舰瞬间就被摧毁，大力神号被重创后成功执行空间跃迁，数周后才回到致远星基地。同时UNSC监听到了外星生物传来的讯息，他们认为人类亵渎了他们的宗教和信仰，所以必须灭亡。"毁灭你们是神的旨意，而我们就是执行者。"

2525-2531 丰饶星战役 The Battle of Harvest

2525年 反攻丰饶星 Retake Harvest

11月1日，人类面临着外星生物的袭击，地球军立刻将警报级别提升到了最高。海军中将科尔在极短时间内召集了人类史上最大规模的宇宙舰队前往丰饶星系，誓要夺回控制权。

同时，在地球舰队启航的第二天，雷神锤盔甲计划(Project MJOLNIR)被加入日程表。另外斯巴达战士们也都得知了丰饶星被外星文明毁灭的事件。UNSC动用了大批科研人员开始着手雷神锤盔甲的改进计划，而门德兹教官被调离，参与到了斯巴达III计划中。

11月27日，士官长率领的斯巴达部队在鲸鱼座X星系4号星球的大马士革实验工厂首次接触到改进后的雷神锤盔甲。当他们返回乘坐的护卫舰后，遭到外星战舰的突然袭击，斯巴达战士乘坐鹈鹕运输机强行登上敌方战舰，士官长和两位好友凯丽、萨姆成功地从舰体上被打穿的装甲缺口进入舰内。不幸的是，战斗中萨姆被蓄力电浆击中，还没有能量护盾的雷神锤盔甲出现破损。他们成功地将数枚导弹安置在了敌人战舰的能量核心附近，可是萨姆因为盔甲被击穿，无法与他们一起跃入太空离开战舰，士官长不得不让他在舰上尽力拖延星盟，让导弹摧毁整艘战舰。年仅十四岁便成为第一位阵亡的斯巴达战士——萨姆，他也是士官长最好的朋友。


■斯巴达战士并不是不死之身，他们也会在战争中遭遇死亡。

2531年 丰饶星战役取得胜利 The Battle of Harvest

科尔中将所率领的庞大地球舰队，数量相当于对手的三倍。鏖战六年，终于得到了这场巨大战役的胜利，然而整个舰队的战舰有三分之二被击毁，最后的胜利也是得益于科尔中将战术上的灵光闪现。回到地球后，科尔晋升为海军上将。但是胜利和晋升并没有让他感到高兴，这时候已经有许多远地殖民地被完全毁灭，无人生还。

■丰饶星战役的胜利是无数官兵们的生命换取的。

科尔上将再次率领舰队出击，与外星舰队交战，但是让人失望的是，无论是地面战还是太空战，战况都不尽如人意，UNSC的战损率呈几何倍增长。而这场战争的火焰已经将所有远地殖民地吞噬。

在一次地面战中，人类部队俘虏了一个重伤的外星人，在他咽气之前，人类从这个外星人口中得知，他们自称星盟(the Covenant，小说中译为"圣约人")。

斯巴达III计划的插曲

士官长领导的斯巴达蓝队共有5名队员，包括萨姆、凯丽、琳达、弗雷德。在萨姆阵亡后，有着超强第六感的库尔特加入蓝队，以填补萨姆的空缺。一开始他们都很难接受这个转变，不过在一次特殊的夺回任务中，士官长与其他三人人遭到伏击后被俘，库尔特依靠自己敏锐的直觉将他们顺利救出，蓝队的关系重新融合。

UNSC海军情报局的艾克森上校(之后晋升为少将)一直是哈尔茜博士的死对头。起初他一直坚持反对斯巴达计划，但是在看到了斯巴达战士的出色表现后，他有了自己的打算。在一次UNSC高层的会议中，他提出斯巴达II计划的成本太高，应该训练更好、成本更低、并且能够以量产形式培养的超级战士，这就是斯巴达III计划，所有人都统一启动这项计划。殖民地的那些在外星舰队的袭击中幸存下来的孤儿成为他们招募的主要对象，而被招入的孤儿都在4到6岁。并且他们调来斯巴达II计划的教官门德兹负责训练。为了给门德兹找一个副手，艾克森上校伪造了库尔特在一次行动中失踪的意外，其实是派遣库尔特参与计划，并晋升为中尉，改名为安布罗斯。

2531-2535 远地殖民星球逐一沦陷 The Outer Colony Massacres

在接下来的短短四年中，尽管拥有出色的领导能力和战略才华，科尔上将也只能勉强延缓星盟逐渐迫近地球的步伐。他的舰队一次次地遭受重创，这场较量呈现一边倒的局势，实力悬殊太大。依仗着科技上的绝对优势，星盟在宇宙作战中的胜率为75%。而就算星盟在某场战斗中败下阵来，UNSC也会为此付出高昂的代价。

到了2535年11月，星盟的铁蹄几乎踏遍了所有远地殖民星球。为了使人类母星地球不被发现，科尔上将基于军事原则提出了著名的科尔协议(Cole's Protocol)："所有人类舰船都必须确保星盟军队不会发现地球。人类舰船在被迫执行空间跃迁或撤退时，必须远离地球，即使不做计算就进行盲跳也在所不惜。在不可能执行盲跳时，如果存在被俘的危险，舰长必须下令自毁舰船。此外，协议也命令要确保舰船上的人工智能的核心数据不可落入星盟之手，紧急情况下必须移除或毁灭。"


■武器装备上，人类与星盟的差距显而易见，战果自然无法不让人感到无奈。

2531-2552 近地殖民之围 The Siege of the Inner Colonies

星盟终于开始了对近地殖民星球围歼。十多年来的战局渐成模式：人类军队以极其高昂的代价取得战斗中的零星胜利，而且只限于地面作战，太空战中则毫无胜机，人类的失利猝不及防。近地殖民星球就这样接二连三地沦陷了。到了2552年，人类的殖民星球只剩下540个。

2552年 致远星的沦陷 The Fall of Reach

7月17日，位于剑鱼星座的阿基米德预警站捕获到了空间跃迁的踪迹。易洛魁号驱逐舰舰长凯斯意识到，星盟舰队的袭击就要开始了。很快，由1艘母舰、1艘驱逐舰、2艘护卫舰组成的星盟舰队出现在剑鱼星座，凯斯舰长下令迎战并呼叫援军，3艘距离较近的人类护卫舰前往支援。


■废墟、战士的背影……一切都是那么无奈。

在这场战斗中，凯斯舰长用自创的一种相当冒险的紧急制动转向战术，利用星盟护卫舰的追踪能量炮弹摧毁了星盟驱逐舰，接着动用磁力炮以压倒性的火力摧毁两艘护卫舰。星盟母舰放出运输机前往剑鱼星座4号星球，然后开始空间跃迁撤出战区。

在母舰离开后，星盟运输机投放的地面部队开始入侵城市。一小时后，47艘人类战舰进入剑鱼星座，400名海军陆战队空降进入遭到入侵的城市。但部队在推进时遭到星盟伏击，400人中只有14名士兵生还。

地面战刚告一段落，星盟主力舰队到达剑鱼星座。几乎是在同时，斯巴达战士强行空降，前往战区救援幸存的陆战队员。11小时后，斯巴达战士和陆战队成功组织了反击。并且斯巴达战士在地底使用核弹消灭了所有星盟地面部队。4号星球上空，48艘人类战舰和20艘星盟战舰也展开了激烈战斗。凯斯舰长的易洛魁号驱逐舰成功地击毁了星盟的一艘隐形战舰。


■斯巴达战士原本是人类的希望，但是大部分却阵亡了。

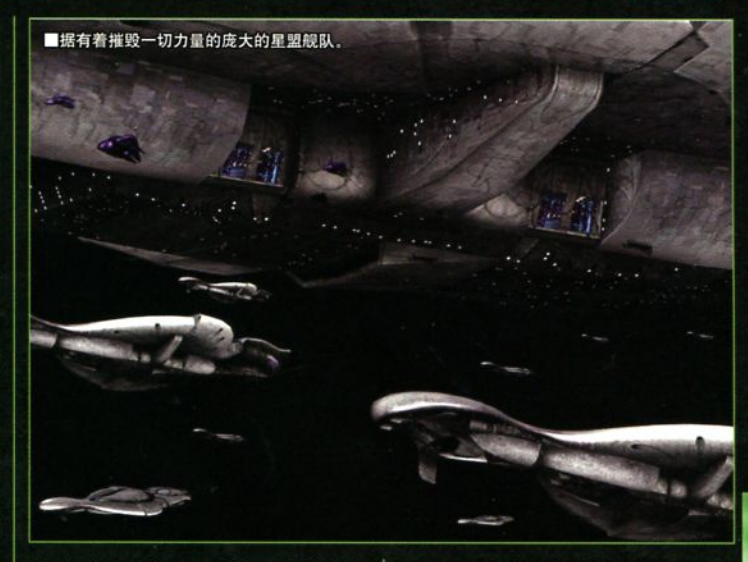
此役UNSC损失战舰25艘、重创12艘，总共投入1600名陆战队员，阵亡1586名，另有30万市民死亡；星盟损失战舰18艘、1076名士兵阵亡、359名受伤。这是星盟战争爆发以来，人类为数不多的算是平手的一场大规模战役。

7月18日，洛魁号驱逐舰驶往致远星修理，回到基地的凯斯舰长因为作战中的出色指挥以及辉煌的战果被提升为海军上校。但是灾难却靠近了他们，星盟悄悄将一个追踪器附在了洛魁号驱逐舰上，这时候他们已经发现了这个军事要塞，近地殖民地的最后防线——致远星。毁灭悄无声息地进入了倒计时。

8月12日，跟随舰队回到致远星地士官长再次见到哈尔茜博士和凯斯舰长。同时，博士和人工智能科塔娜正在为执行一项秘密任务选择合适的战舰，最终她们选定了“秋风之墩”号巡洋舰。

8月25日，凯斯受命担任“秋风之墩”号巡洋舰的舰长(Captain of the Pillar of Autumn)

8月27日，秘密行动(Secret Mission)开始。30名斯巴达战士前往致远星的海军情报局，在那里，他们得到了一项新任务：于9月1日出发，俘获一艘星盟战舰，并驾驶它前往星盟的母星，将一名星盟先知绑架回海军情报局。


■据有着摧毁一切力量的庞大的星盟舰队。

8月29日，雷神锤马克V型盔甲(MJOLNIR Mark V Armor)装备斯巴达部队。为了更好完成绑架先知的任务，斯巴达战士们正式配备了最新型的MK－V型雷神锤盔甲。这套盔甲加入了星盟先进的护盾技术，并且更新了神经中枢系统，可以嵌入人工智能。因此，在之后的战斗中，士官长得以将科塔娜嵌入到盔甲中协助作战。

8月30日，易洛魁号驱逐舰上的跟踪器发出的信号，终于将星盟庞大的舰队引导了过来，750艘各型战舰组成的星盟舰队对致远星发动了突然袭击，殖民星球几乎在一瞬间就沦陷了，为了保卫近地殖民地的最后防线，大部分斯巴达战士阵亡。十多艘星盟战舰对“秋风之墩”号展开了围攻，



斯巴达III计划的插曲

斯巴达III计划在奥星上进行，因为在2511年发现了先行者的遗迹，那里也是UNSC重要考古勘探任务的地点，与外界的民间联系完全被切断。斯巴达III战士被分为Alpha、Beta、Gamma三批，每批三百人，他们没有装备先进的雷神锤盔甲，只是经过改进的战斗装甲，防护能力较雷神锤要薄弱一些。在刚刚开始的时候Alpha的情况相当不错，但是后来在一次关系到UNSC存亡的自杀性Prometheus行动中全军覆没。2537年，Alpha奉命破坏星盟主要造船厂，虽然他们成功地将造船厂摧毁，挽救了无数人类的生命，但是无一生还。

三百斯巴达战士的阵亡震撼了库尔特，但是尽管他在训练时改进了方式，依然无法避免在2545年执行又一次破坏任务是遭到重创。2545年，Beta前去破坏星盟供需基地的鱼雷，但是当行动结束后，仅有两人生还。最后，库尔特不得不在训练Gamma时采用了非法的医疗方法对他们进行强化，让他们能够更加冷静地面对痛苦和惊吓，并且在意志力和体质上有进一步提高。

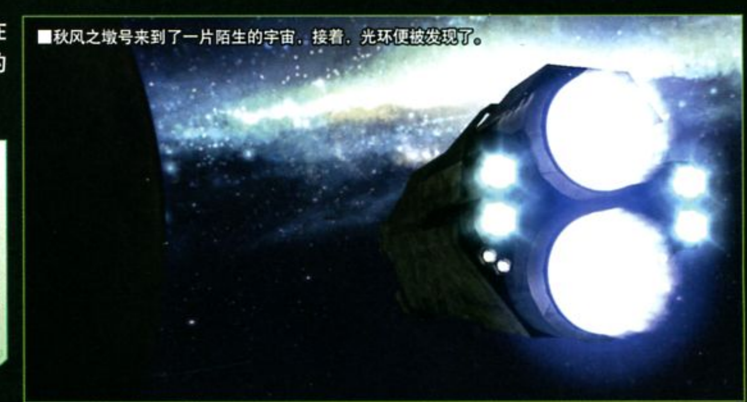


凯斯舰长下令执行盲跳将星盟引离地球，而随舰的士官长和科塔娜也被带离了致远星。

2552年 发现光环 HALO

经历了多日的“空间跃迁”，“秋风之墩”号离开了“断层”，他们发现眼前这片未知区域中有一个奇异的与行星大小相近的环状结构。迫于星盟追兵的强大攻势，所有人员弃舰，降落在了这颗神秘的环状星体上。《光环1》的故事由此展开。

注 从“秋风之墩”号开始进入“跃层空间”后开始，时间会与现实中出现比较严重的偏差。“光环”被发现时，战舰上显示当时的日期为2552年9月19日，但是他们并没有经过那么长时间。事实上直到士官长离开光环回到致远星时，正确日期为9月12日。由于此关系，《光环1》的故事中只会以士官长的斯巴达任务钟时间作为标准，不再提及详细日期，还请读者见谅。



■秋风之墩号来到了一片陌生的宇宙，接着，光环便被发现了。

Part 2 光环 1

在“秋风之墩”号离开“跃层空间”后不久，星盟的战舰也尾随而至。为了抵挡接下来可能受到的攻击，全舰人员再次进入作战状态，而士官长也被从冷冻舱中唤醒。几分钟后，战舰受到包围，星盟派出的部队开始强行登舰，凯斯舰长下令全员弃舰，自己将战舰迫降在光环上。战舰上的人工智能科塔娜被交由士官长保护，随着士官长一同降落到环状带表面，在抵挡星盟进攻的同时，他们还必须弄清脚下的这片土地究竟是什么东西。



战斗部署时间 +00时02分51秒 登陆登陆

士官长搭乘的救生艇意外坠毁，因为雷神锤盔甲的保护，士官长成了这艘艇上惟一的幸存者。幸运的是，大部分船员顺利搭乘其他救生艇降落，另外还有一批“地狱伞兵”(ODST 全称 Orbital Drop Shock Troopers，即行星轨道空降突击队，是 UNSC海军陆战队的特别行动力量。

他们的最大特点就是可以直接进行大气层外空降，战斗力远高于普通编制的海军陆战队。由于他们所执行任务的危险性，又被称为地狱伞兵Helljumpers)通过单人着陆舱(HEV 全称 Human Entry Vehicle，单人用大气层外空降装备，每个着陆舱可携带一定量的单兵作战装备和一名士兵，配备有独立的通讯系统。)成功着陆，在今后的战斗中，这支“地狱伞兵”部队起到了非常关键的作用。然而在战舰上留到最后一刻的凯斯舰长在降落后受到了星盟部队的四处堵截，结果因为手下的出卖，被星盟俘虏。

战斗部署时间 +03时14分26秒 集合幸存者

“地狱伞兵”乘坐单人着陆舱到达战区。降落后不久，他们便在席尔瓦少校的指挥下完成了结集，并且向一处已经被星盟占领的高地发动攻击，成功地夺取了这个山头作为自己的大本营，并命名为阿尔法基地。接着，少校派出“鹈鹕号”运输机协助士官长，终于在到达这里后的第二天将分散在各个地区的幸存人员全部带回基地，但是除了“地狱伞兵”和士官长以外，只有六十三名陆战队员和工作人员生还。与此同时，根据侦察兵带回的消息，他们得知凯斯舰长被关押在这支星盟舰队的旗舰——“真理与和谐”号上。营救舰长的作战行动立刻展开。



■登陆后的“地狱伞兵”部队迅速展开行动，开始建立据点。

战斗部署时间 +17时11分04秒 营救凯斯舰长

士官长带领着一支“地狱伞兵”小队在登陆的次日(这里所谓的次日指的是在光环上的第二天夜里，并不是以地球24小时为一日的时间。星盟将这里的一天称为“一个循环”。)深夜成功突袭了那艘星盟的旗舰，把“真理与和谐号”内部闹了个天翻地覆，最后有惊无险地把凯斯舰长从那里救了出来。与此同时，另一只“地狱伞兵”小队也顺利突入已经坠毁并被星盟占领的“秋风之墩”号，将上面的各种物资尽可能多的搬上运输机，以解决阿尔法基地的补给问题。就在营救凯斯舰长的过程中，通过人工智能科塔娜截获的星盟信息，人类得知，这个非自然形成的环状星体实际上是一种超级武器，而星盟将其称之为——光环。



■士官长登陆。

■雅各布·凯斯舰长

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 软组织

士官长并没有多少时间休息，他接受了凯斯舰长的新任务——抢在星盟之前控制光环的控制室。在执行这项任务的时候，星盟部队给他造成了不小的麻烦，让他不得不兜了很大的圈子才找到被星盟称为“沉默绘图师”的地图系统——制图机，并确认了光环控制终端的具体位置。另一面，凯斯舰长带领着一支陆战队去寻找星盟的弹药库，但是在到达目的地之后，他们遇到了不明生物的袭击，无一人生还。



■虫族，银河系中最可怕的生物。



■士官长强大的战力让星盟感到惧怕。

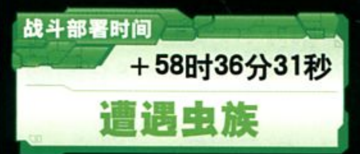


■“地狱伞兵”的战士们，在这场战斗中，他们也是英雄，没有他们的支援，士官长也无法支持到现在。

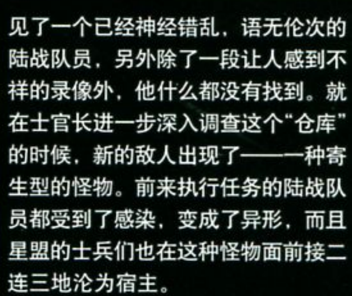
插曲 1 斯巴达战士惊人的战斗力给星盟造成了前所未有的损失使得星盟的高层对其恨之入骨。先知们采纳了一名叫做扎玛米的精英战士的策略，并且由他组织一批星盟战士成立了特殊部队，目的就是将其俘虏或者击毙。但是首次行动便宣告失败。这次行动便是在士官长前往制图机路上遭遇的一系列麻烦事，实际上这些都是星盟安排好的，将通往“沉默绘图师”的道路强行锁死，并故意放出信息诱使他前往安全控制室。然而士官长那出乎他们意料的战斗力，以及星盟自身糟糕的协同作战，让这次行动彻底失败，并且死伤相当严重。

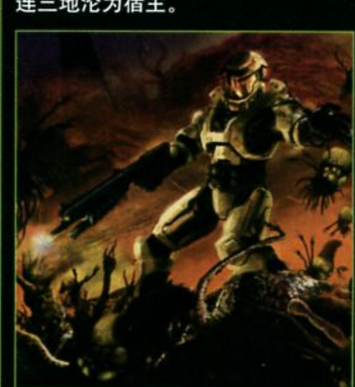
插曲 2 由于到达光环表面的“鹈鹕号”运输机并不多，同时还要执行更加重要的任务，前往“秋风之墩”号的“地狱伞兵”部队只得让运输机将一些急需物资空运回去后，从陆路将载有各种物资的车辆及重装备开回阿尔法基地，在归途中部队遭受了星盟的伏击。虽然星盟为这次阻击战做了很多准备，但是由于对人类作战能力的轻视，导致损失惨重，并且没有能够成功阻击这只人类的部队。当然，“地狱伞兵”部队在此次战斗中也损失了不少士兵，在整个光环的故事中，如果没有他们的存在，战争可能早就结束了。请在感叹士官长的英勇无畏和战力超群的同时，不要忘记这群可敬的战士。

当士官长到达光环的终端时，科塔娜似乎发现了星盟内部的一系列骚动，而且也觉察到事情有些不妙，似乎有什么新的东西出现了，并且这种东西让强大的星盟都感到了畏惧。她让士官长立刻前去营救已经失去联系多时的凯斯舰长，自己则留在终端继续搜集资料。



士官长来到了那个所谓的星盟武器库时，这里似乎已经爆发过一场相当激烈的遭遇战。在仓库内部，他遇见了一个已经神经错乱，语无伦次的陆战队员，另外除了一段让人感到不祥的录像外，他什么都没有找到。就在士官长进一步深入调查这个“仓库”的时候，新的敌人出现了——一种寄生型的怪物。前来执行任务的陆战队员都受到了感染，变成了异形，而且星盟的士兵们也在这种怪物面前接二连三地沦为宿主。





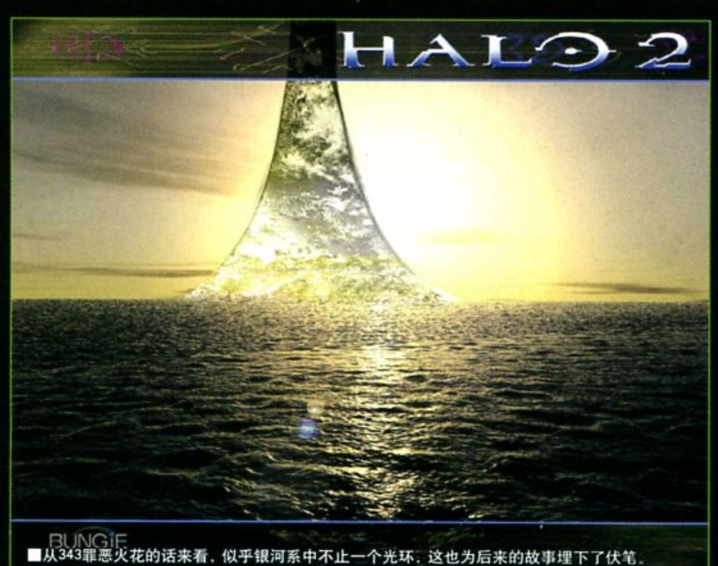
插曲 3 就在士官长前往调查凯斯舰长失去联系的那个仓库时，精英战士扎玛米对人类的基地发动了一次奇袭，目的是杀死士官长。他在不久之前故意让自己的一个咕噜人手下被人类俘虏，并且在他身上安装了信号发射器，如果在人类基地中发现了士官长的踪影便发出信号，而那个咕噜人也照做了。于是扎玛米乘坐着缴获的“鹈鹕号”，在一名被俘飞行员的协助下发动了对阿尔法基地的突袭。但是不巧的是士官长并没有在这里，而且他们遭到了人类部队的顽强抵抗。虽然扎玛米带着他的咕噜人手下逃离了阿尔法基地，但是这次突袭损失非常惨重，甚至连战地指挥官也被列在了阵亡名单中。



插曲 4 就在士官长刚刚到达沼泽时，一艘原本坠落在沼泽的星盟运输机再次起飞，前往只有咕噜人和工程师的星盟“无限救援”号供给舰。运输机并不是安全降落在停泊区，而是直接冲进了船舱坠落起火。一群咕噜人在前去灭火的时候突然遭遇到从运输机内出现的许多不明生物。这些不明生物血洗了这艘补给舰，并且没有让一个星盟人员逃离。

正在士官长准备与前来汇合的陆战队撤出沼泽时，再一次遭到了这些生物的袭击。就在他们被围困的时候，一些来路不明的浮空机械给予了他们强力的支持。随后，343罪恶火花出现了，它告诉士官长，现在他所面对的这些是银河系中最可怕的生物——虫族。士官长在它的口中被称为“归顺者”，而他们现在所在的地方，则是先行者囚禁虫族的监狱。并且将士官长带离了这片区域。

343罪恶火花将士官长传送到了光环上一个叫“图书馆”的建筑内部，并且要带士官长前去收集用于启动光环的“索引器”。在前往存放“索引器”的途中，士官长不断地遭遇到虫族，好在这里也有一批浮空机械，343引导者称它们为“圣堂防卫者”。在经过了一段长途跋涉之后，士官长终于取



■从343罪恶火花的话来看，似乎银河系中不止一个光环，这也为后来的故事埋下了伏笔。

得了343罪恶火花所说的那个“索引器”，并且从343罪恶火花的话中可以看出，光环必须由人类才能够启动。然而就在士官长被传送回到光环的终端，即将完成启动光环的最后一步时，一直留在那里收集资料的人工智能科塔娜阻止了士官长。


■圣堂防卫者。

直到这时，士官长才知道，启动光环并不是消灭虫族本身，而是杀死虫族的食物，比如人类、星盟。一个光环最大的有效攻击半径是二万五千光年。不过只要和其他的几个连锁启动，那么这个银河系就会不再有生命，至少不会再有足以养活虫族的生命体。这样，便能够将虫族彻底的消灭，而到那时，整个银河系将变得一片死寂。由于启动光环的最终目的没有达成，并且士官长拒绝继续提供帮助，343罪恶火花调集圣堂防卫者企图杀死士官长并夺得科塔娜。

插曲 5 在士官长与343罪恶火花一同消失在沼泽中时，也就是在挫败了星盟的突袭后，阿尔法基地进行了紧急修整，并且也得到了难得的喘息机会。席尔瓦少校根据一些幸存者提供的信息推断出了星盟袭击这里的最终目的是因为士官长。并且命令自己的手下进行一次诱敌作战。但是这次作战正打得不可开交时，虫族出现在了战场上，对人类和星盟的部队造成了严重打击。最后在援军的帮助下，人类部队击溃了虫族与星盟，并且捕获了一只虫族的活体标本带回阿尔法基地。

战斗部署时间

+68时03分27秒

摧毁光环计划开始

杀出了圣堂防卫者的包围圈，士官长在科塔娜的建议下，抢夺了一架星盟的“妖姬号”战机，飞往光环的三个脉冲发射装置。先破坏了这些设备，让343罪恶火花不得不展开维修工作。这样做能给他们赢得足够的时间回到“秋风之墩”号巡洋舰上，引爆它的核聚变反应炉，从而使整个光环解体。但是在前往秋风之墩号之前，士官长还有一件事情必须完成。在破坏脉冲装置的时候，科塔娜检测到了来自“真理与和谐”号上的凯斯舰长的指挥官神经界面的脉冲信号，这证明他还活着。他们必须救出他，只有拥有了他的神经中枢植入体，才能够对“秋风之墩”号发出指令。

插曲 6 从阿尔法基地突袭失败后逃离的精英战士扎玛米接受他的咕噜人手下的建议，决定冒充先知特派的突击队员，混进把守“秋风之墩”号巡洋舰的星盟部队中。

插曲 7 在阿尔法基地，席尔瓦少校了解了虫族的构成，并且从那个活体标本处得知，大量的虫族就在他们的脚下。



顺利登上“真理与和谐”号战舰的士官长发现这里已经被虫族占领了大部分区域，只剩不多的地方还发生着星盟与虫族之间的交火。就在他靠近舰长的途中，不断接收到了舰长从神经中枢传来的微弱信号，让他们离开这里，但是当他们越来越靠近凯斯舰长的所在地时，讯号消失了。同时科


■“妖姬号”战机。

塔娜在监视着的舰长生命迹象也越来越微弱，让他们到达时，发现一切已经无法挽回，凯斯舰长已经完全被虫族吞噬。士官长取出了舰长的神经中枢植入体，杀出重围后在战舰停泊舱



里强夺了一架“妖姬号”战机，前往“秋风之墩”号。

插曲 8 阿尔法基地的战士们发现了地下一个被封死的隐秘通道，从通道的另一侧一些明显的痕迹判断，虫族不止一次地试图打穿这条通道。席尔瓦少校命令打开表层的封锁网，让技术人员把一块正好能够堵住洞口的金属板焊死在通道中，阻止洪魔来到地面，并为之后抢夺星盟战舰的计划争取时间。

插曲 9 扎玛米和他的咕噜人手下成功地混进了把守“秋风之墩”号的部队，并且得到了优厚的待遇。这时的“秋风之墩”号已经遭受过一次虫族的侵袭，虽然大部分都被歼灭，仍有少数虫族藏匿在战舰的某处。另外，那个咕噜人因为出色的指挥手下成功瓦解了虫族企图混入战舰的阴谋而得到了认可。

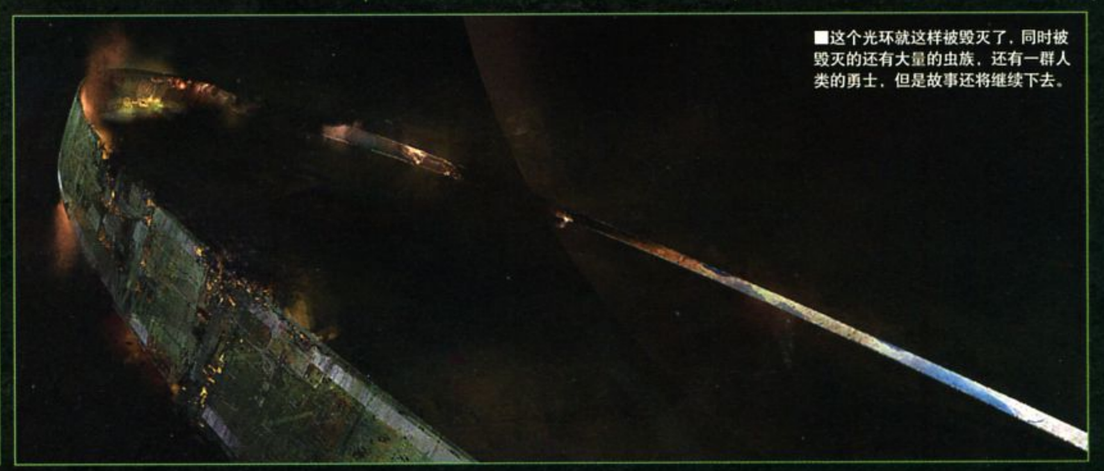


士官长进入了“秋风之墩号”，突破了星盟的层层守卫后来到了已经满目疮痍的舰桥。在途中他还遭遇到了“圣堂防卫者”的袭击，很显然，343罪恶火花早已猜到士官长会来到这里。而就在士官长刚刚到达舰桥的时候，343罪恶火花出现在了他们的面前，并且终止了已经启动的自爆程序。这个做法迫使士官长不得不进入引擎室，通过人为方式破坏来引爆反应堆。然而，虫族在这个时候也突破了星盟的防线，侵入了舰内，多方火力在战舰内杀得不可开交。在成功破坏了核聚变引擎后，士官长搭乘战舰上的一艘“长剑”截击机逃离光环。随着“秋风之墩”号的爆炸，这颗先行者建造的天体开始解体，终于被完全摧毁。而在光环解体的时候，一个熟悉的身影也悄然地离开了光环——343罪恶火花……

插曲 10 席尔瓦少校强夺星盟战舰“真理与和谐”号的行动非常成功，他们只花了很短的时间便控制了战舰的大部分地区。但是因为战舰已经被虫族感染，他的很多部下认为不应该仓促起飞离开光环。但是席尔瓦少校却将这些抛至脑后，要求战舰立刻起飞。为了不让受感染的战舰回到地球而危害到人类，他的手下破坏了战舰的动力系统。随着光环的毁灭，这支在光环上一直奋战到最后的英雄部队也一同消失了。

插曲 11 混入“秋风之墩”号守军的扎玛米在得知士官长已经登舰后主动请缨，想要一雪前耻。然而虽然他把一切安排的相当妥当，但是，由于本身已经非常强大的对手还有着人工智能的帮助，他还是倒在了他的死对头面前。

《光环1》的故事到此就结束了，然而这只是一个开始，《光环》的故事从这里，才正式进入了高潮的部分。


■这个光环就这样被毁灭了，同时被毁灭的还有大量的虫族，还有一群人类的勇士，但是故事还将继续下去。



Part 3 初次反击

士官长终于在最后的关头逃离了光环，并且他心理也非常清楚，一切才刚刚开始。不过在光环的毁灭中幸存下来的，并不只是士官长一个人。仍然有数名顽强的人来战士在光环毁灭前夕，离开了那里。士官长开始一步一步进行着他的计划，他们凭借几个人的力量，从一开始的东躲西藏，直到渐渐让星盟的部队吃尽了苦头。并且，在搜集到一系列情报之后，他们向星盟发动了地球人对星盟的初次反击。

在以极小的代价换取了星盟难以估计的损失之后，士官长才和最后幸存下来的战士们回到地球。

军历2552年9月22日※

未知星系，光晕残骸区

舰队旗舰强夺计划

士官长摧毁了光环并成功逃离之后，让科塔娜四处搜寻幸存者。但是除了残骸以外，被他们搜索到的，还有即将到达的另一支更加庞大的星盟舰队。在躲避这支舰队的时候，士官长找到了一个漂浮在太空中的冷冻舱，而且发现了一艘“鹈鹕号”运输机，很明显，在运输机上还有幸存者。在躲过了星盟舰队的攻击后，“长剑”截击机与“鹈鹕号”运兵船在安全区域成功对接，运输机上有4名幸存者：“地狱伞兵”下士洛克里尔，军情局中尉哈维逊，太空军第二十三飞行中队准尉波拉斯基，以及曾经在那段诡异的录像里出现过，本应该已经阵亡的陆战队中士，约翰逊！

在制定了简单周密的计划后，士官长率领这些幸存者们成功地登上了这支刚刚到达这里不久的舰队的旗舰——“无尚正义”号。经过激烈的战斗







后，成功地夺取了这艘战舰的控制权，并且在舰桥与当时还身为精英超级指挥官——日后神风烈士的精英第一次交锋，并在其他人的帮助下迫使其离开了战舰。

在经过了一场惊心动魄的战舰交战后，人类的幸存者们操纵着这艘星盟旗舰进入了“跃层空间”，他们的目的地是已经沦陷的致远星。

军历2552年9月22日

跃迁断层空间，方位未知

目标致远星

在完全控制了战舰并进入“跃层空间”后，士官长与其他人进行了一系列整修。在星盟工程师的帮助下，士官长的盔甲得到了一次彻底地整修。但是，为了保住人类为数不多的王牌的秘密武器，哈维逊中尉不得不击毙了那个修理盔甲的工程师。敏锐的哈维逊还察觉到了士官长想要前往致远星的真正目的——寻找失散的同伴。

军历2552年9月4日(修正日期)

地球，澳大利亚，悉尼

UNSC最高指挥部B-6指挥中心

数日前的会议

这是在致远星沦陷后，在地球上召开的会议。从致远星一役中侥幸逃出的军情三处的瓦格纳中尉前去与UNSC的高层进行了短暂的口头战役汇报。在会议上，艾克森上校的飞扬跋扈让他觉察到了一些异样，似乎他成为了某项新的开发计划的负责人。从他的言语中非常明显地流露出对斯巴达II计划的不满，以及期待着斯巴达战士全体阵亡。

军历2552年9月23日

跃迁断层空间，方位未知

回到致远星

在跃层空间中，幸存人员正在有条不紊地抓紧时间做着自己的事情，并且他们强化了舰桥区域的安全。虽然跃层空间中时间膨胀效应的问题让大家有那么点不适应，并且科塔娜的一些反常举止引起了士官长的担心，但是一切看起来似乎还算顺利。没过多久，他们就在舰桥集中，做好了冲出跃层空间的准备。

但是当他们再次回到致远星附近时，眼前的景象让他们惊呆了，致远星上一片焦土，但是却有一处没有受到任何破坏。就在他们准备想办法靠近那里一探究竟时，科塔娜收到了一连串微弱的UNSC部队讯号。得知这个奇怪讯号后，士官长感到浑身僵硬——他的部下，他的伙伴们还活着，他要踏上已经满目疮痍的致远星，去营救他的战友们。

那段奇特的信号是他们在刚开始接受军事训练时就使用的一个只有他们才知道的暗语，一小段音乐的曲调——“大伙解除警报。”

日期记录异常

估计为军历2552年9月23日

致远星上空

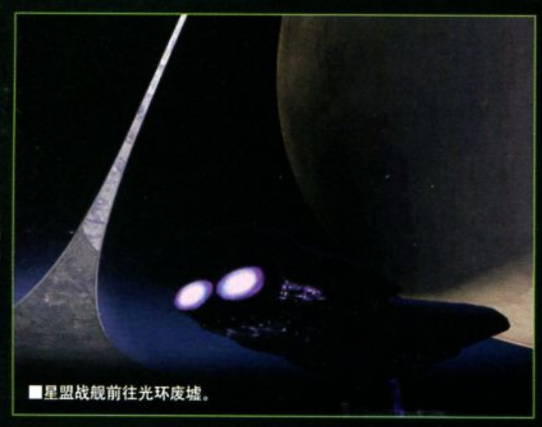
再会

在经过短暂的争论后，他们制定出了登陆致远星的作战计划。并且在科塔娜的帮助下，找出了最佳的会合地点。接着，5人离开舰桥，乘坐星盟的登陆艇向致远星地表飞去。整艘



■回到致远星的士官长找到了幸存的战友并肩作战。

※此时间在被修正之前一直处于错误状态，并且与修正后的日期有很大偏差，并不能作为准确日期使用，下同。


■星盟战舰前往光环废墟。


■星盟的下一个目标就是地球。

战舰上只剩下了人工智能科塔娜，就在科塔娜分析着各种情报和资料时，“无尚正义”号自身的人工智能出现了，企图对科塔娜进行攻击，并且向其他星盟战舰发出了警告。在解决掉星盟的人工智能后，科塔娜操纵这俘获的战舰面对十几艘星盟的战舰开始反击，并且在改良了武器的使用方式后，取得了相当不错的战绩。但是为了保证绝对安全，她选择立刻进入“跃层空间”以逃离战区。

士官长一行人成功降落在了致远星表面，并且向发出信号的信号源发送了回复讯息。接着，士官长一人前往调查那里的情况，就在降落地点不远的地方，他再一次看到了自己的战友，另一个斯巴达战士——斯巴达044，安东。士官长在他的带领下来到了一个洞穴中，在这里，他遇见了其他斯巴达战士，以及丹佛斯·威特康中将。威特康将军说出了他留在这里的原因以及接下来的计划，并且在士官长确定还有斯巴达战士存活在其他区域时，决定前往救援那些被围困的斯巴达战士。

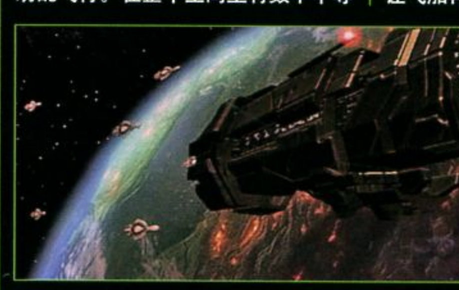
四名斯巴达战士、哈维逊中尉、约翰逊中士、洛克里尔下士以及威特康中将组成的救援部队乘坐这那艘星盟登陆艇顺利到达了目的地——军情局城堡基地的上空。当他们突破了星盟的防线，杀入地下基地内部时，士官长遇到了又一批分别多时的战友凯丽、弗雷德和威尔，还有一位让他做梦都没想到还能再见面的人——哈尔茜博士。然而就在这时，他们发现自己已经被成百上千的星盟士兵包围了，随时都有可能在暴风雨般的火力下灰飞烟灭……

与此同时，在与星盟战舰短暂交战后通过“跃迁”离开战区的被俘星盟战舰“无尚正义”号里，科塔娜正在进一步分析着各种与星盟的作战数据。然而就在她兴致勃勃地整理这些资料的时候，意外地截获了星盟的命令讯息，而这些本应作为机密的通信竟然没有进行任何保护措施就被发出。分析了这些消息后，科塔娜100%地确认了星盟下一步的行动——进攻地球。

包围着士官长一行人的星盟部队中有两名战士由于贸然开火被星盟指挥官下令击毙。造成这钟情况得益于哈尔茜博士在基地中发现的那块水晶，它被星盟视作圣物，所以只要这块水晶在他们身上，星盟就不会向他们开火。但是步步逼近的庞大星盟部队还是有着巨大的威胁，波拉斯基驾驶着登陆艇及时到达将所有人带离了这个地方。“无尚正义”号上的科塔娜为他们的汇合做着一系列准备——与一艘人类战舰“葛底斯堡”号进行对接，以取得足够多的能量进行连续的“跃迁”。之后她再一次截获了星盟的一番通讯，得知“圣光”在士官长他们手里，所以星盟不能对其进行攻击，这对她的计划有着不小的帮助。但是当她准时到达会合地点，并将登陆艇收回战舰准备进入“跃层空间”的时候，发生了意想不到的事情，他们没有进入以往的“跃层空间”，而是一个如同迷雾般的蓝色世界，或者说，这是一个半径一千公里的空间气泡。就在这时，星盟的舰队也尾随而至，并且展开了攻击。

日期记录异常 “无尚正义号”战舰 未知空间中的战斗

星盟的舰队开火了，然而在这个空间气泡中，等离子炮弹毫无章法地胡乱飞行。在整个空间里有数十个等



离子球四处乱弹，不管是“无尚正义”号还是星盟舰队地船只都一一被击中。就在威特康将军下达命令准备加速时，战舰地动力部分受损，无法加速。士官长带领自己的小队前往修理，波拉斯基自告奋勇地驾驶登陆艇将士官长的队伍送往战舰的尾部。很快，动力部分被修复，然而就在这时，他们遭到了一直潜伏在舰内的精英战士的偷袭，并且一颗在空间中乱飞的等离子球几乎击中了他们。李、安东当场死亡，连尸体都没有留下，而波拉斯基也随着登陆艇一同被等离子球吞噬，其他的斯巴达战士都倒在甲板上。士官长在向威康特将军发出通信后，昏死过去。

动力系统刚一恢复正常，威特康将军立刻下达一系列命令，采用了相当冒险的战术。在击毁了一艘巡洋舰以及航空母舰的战果后，将军命令科塔娜离开这个不寻常的“跃层空间”。他们将充斥这等离子球以及地方战舰的气泡抛在了身后。

日期记录异常 “无尚正义号”战舰 前往波江座

威特康将军铁了心地命令科塔娜让飞船再次进行空间跃迁，而因为哈尔茜博士手中的那块水晶，他们进入的还是与上回一样的未知空间。而身受重伤的士官长在医务室中醒来，通过和科塔娜的交谈，她知道了星盟已经发现地球的详细内容，并且确定了在上一次的“未知空间”战斗中失去了两名斯巴达战士及一名优秀的飞行员。

军历2552年9月12日(修正日期) “无尚正义号”战舰 到达小行星带

舰桥上，士官长向将军提出建议前往波江座的小行星带，因为那里还


■星盟并没有完全摧毁致远星，而残存的地球军队仍然在不断进行抵抗。



■波江座小行星带，士官长曾经战斗过的地方。





隐藏着一批人类——由被击溃的叛军组成的海盗。紧接着，他被哈尔茜博士喊去，在与博士的对话中，士官长得知了约翰逊中士为什么没有受到虫族的感染。那是因为中士现在身患一种由高剂量辐射引发的一种名叫伯伦综合症的疾病，这种疾病导致他的神经系统正在逐步紊乱，导致虫族在入侵他的神经系统时无法产生"共振"，这样就无法达到控制他的目的。而最后，博士让士官长考虑如何跟军情三处汇报这一发现，并把汇报用的两个晶片交到了士官长手中。

军历2552年9月12日（修正日期）

波江座小行星带

遇敌

"无尚正义"号战舰终于到达了波江座的小行星带，并顺利找到了那颗被海盗作为大本营的小行星。在经过短暂的对峙后，威特康将军，哈尔茜博士，哈维逊中尉，士官长四人登上了这颗小行星。将军与这里的首领，雅科布·吉利斯总督开始了谈判，想要使他们给予自己各种协助，然而吉利斯却不以为然。就在这时，星盟的一艘战舰出现在了小行星带附近。

他们回到了"无尚正义"号上做好了应战的准备，然而就在准备发动第一次炮击的时候，战舰上唯一可以使用的舰炮也损坏了，而与其对接的"葛底斯堡"号战舰上的磁力炮虽然完好，但却没有弹药。在士官长的建议下，科塔娜成功地用磁力炮射出了一发等离子炮弹，击毁了步步逼近的星盟战舰。这时候吉利斯的舰队出现，并主动提出帮他们修理这艘已经破烂不堪的战舰。

战舰被拖回了吉利斯的据点进行修理，舰上的所有人得到了难得的休息。在这短暂的休息中，士官长与战斗人员研究了接下来的作战。通过多方面分析，所有人都认为立刻回到地球通知那里的军队即将到来的灾难不是个好的选择，因为在这样的战斗中，他们几乎毫无胜算，不然他们也不会失去致远星这个重要的军事据点了。最后，士官长决定，前往星盟军队的集结地点——"不屈之祭司"，抢在他们出发前往地球之前，尽量拖延时间。

军历2552年9月13日（修正日期）

波江座小行星带

哈尔茜博士离开，斯巴达战士发动初次反击

就在士官长正在制定作战计划并思量着如何说服威特康将军让他这样做时，哈尔茜博士以继续治疗为由让斯巴达战士凯丽来到医务室，并在注射药物时给她注射了镇定剂，让她昏睡过去。接着，博士又让克里尔下士前来帮她将凯丽送上了吉利斯的蝙蝠级战舰，然后，她将那块在致远星上发现的神秘水晶交给下士，并请求他一定要用生命去守护这块物体。随后，她乘坐蝙蝠级战舰进入了"跃层空间"，并且切断了外界与她的联系。就在战舰上的人们发现哈尔茜博士离开这里的同时，大批星盟的战舰抵达小行星带的周边地区。威康特中将出于无奈，下令开始"跃迁"，而就在这时，洛克里尔下士感到了水晶的异样。为了不使战舰再次掉入非正常的"跃迁空间"，为了不让星盟能顺着水晶的辐射找到他们，为了水晶不会落入敌人的手中，下士将水晶完全炸毁，而自己也在爆炸中身亡。

在"跃迁空间"里，中将召集了战舰上所有人员：5名斯巴达战士，哈维逊中尉，约翰逊中士来到会议室。说出了自己接下来的安排——直接回到地球向总部通报星盟即将大举进攻地球的消息。然而这时士官长向将军提出了带领斯巴达战士单独前往"不屈之祭司"的想法。在权衡了利弊之后，中将终于批准了这次作战请求。在加固了一艘星盟登陆艇后，斯巴达小队开始了他们对星盟的初次反击。

半小时后，初次反击拉开了序幕。5名斯巴达战士乘坐经过特殊改装的星盟登陆艇离开"无尚正义"号，并且顺利离开了"跃迁空间"。在他们眼前的是他们见过的最庞大的一支星际舰队，战舰总数在500艘以上。在骗过了星盟的例行询问后，他们被拖船带往星盟的超级母舰——"不屈之祭司"

登上母舰后，斯巴达小队立刻展开了行动，士官长很快找到了一个数据终端，把科塔娜的复制品（※由于科塔娜必须留在"真理与和谐"号上操纵战舰，所以士官长不能携带她前去完成任务，但是为了尽可能减少任务中的麻烦，科塔娜将自己的一部分程序复制了一份，让使士官长带着前往"不屈之祭司"）放入。根据科塔娜提供的情报，他们可以通过破坏这艘主舰的反应堆，让它连同靠近它的物体灰飞烟灭。但是由于反应对与这个终端没有连接，他们必须前往动力区域。在复制品科塔娜将自己复制进这个终端后，士官长带领他的小队沿着科塔娜指引的方向前进。然而在经过一片比较开阔的地区时，一种新的敌人出现了——鬼面兽。

虽然将鬼面兽击倒，但是他们的小队中的格蕾丝阵亡。为了不让行动受阻，又不让格蕾丝的尸体落入星盟手中，士官长输入指令让她盔甲中的小型核聚变反应堆开始过载。在狙击手琳达的掩护下，他们还算顺利地到达了目的地——主舰动力区。在这里，士官长找到了直接控制反应堆的终端，并将科塔娜放了进去，顺利的让反应堆开始过载，而他们只有10分中的时间逃离这个即将成为地狱的地方。

就在他们刚刚杀出动力区时，格蕾丝的盔甲终于不堪重负发生了爆炸，这场爆炸让不少星盟人员的注意力被吸引了过去，为他们争取了不少时间。回到那篇开阔地后，又是在狙击手琳达的帮助下，他们成功地夺取了3架妖姬号战机。当他们和宇宙空间只有一窗之隔的时候，士官长下令队员原地等待3分钟，而他自己则回去寻找狙击手琳达的踪迹，他决定，要不一起走，要不就一起死。

终于，在"大伙解除警报"的暗语提示下，士官长找到了隐藏得天衣无缝的琳达。两人乘坐着"妖姬号"与另两名斯巴达会合。已经自我复制了上百次并逐渐开始进入混乱状态的科塔



■星盟战舰的内部设施，让人感觉有些神秘。





娜复制品艰难地打开了气闸门，最后的4名斯巴达战士终于冲出了"不屈之祭司"。就在这时，他们受到了来历不明的"大伙解除警报"的讯号，在发出回复后，通讯器里响起了威特康中将的声音。在他们到达中将指定的汇合地点后发现，原先对接着的"无尚正义"号与"葛底斯堡"号，现在只有"葛底斯堡"号出现在他们的面前。

当斯巴达战士们登上"葛底斯堡"号后，并没有看见威康特中将和哈维逊中尉。科塔娜告诉他们在他们离开后，留在舰上的人想法将"无尚正义"号的跃迁引擎拆下并装在了"葛底斯堡"号上。随后，科塔娜让他们打开了飞船的通讯，中将的身影出现在了屏幕上。原来中将打算通过一个"水晶"的复制品吸引星盟的战舰靠近他，并尽量把他们吸引到即将爆炸的"不屈之祭司"附近。终于，这支庞大的星盟主舰发出了耀眼的光芒，开始了它最后的，也是最绚丽的演出。原先五百艘飞船，在经历了这次爆炸之后后大约还剩下十二艘。"战略上获得了辉煌的胜利"，就像威特康中将在联系中断之前的最后一句话说的那样，他们赢了，以极小的代价让地球免受灭顶之灾，虽然也许只是暂时的。

而在这时，在宇宙的某个地方，那里被星盟的部队把守得严严实实——星盟主城"博爱之城"。真相先知，星盟的最高领导者，他正在面见鬼面兽的首领塔塔洛斯。塔塔洛斯将找到的为数不多的"水晶"参片交给了先知，并且向先知回报了"不屈之祭司"的情况。在离开的时候，先知决定，处罚一名精英指挥官——那个丢失了"无尚正义"号的精英战士——日后的神风烈士。在先知的眼里，伟大的征程很快就要开始，不能让这个宇宙中的任何东西阻挡前进的脚步。


■随着"不屈之祭司"的毁灭，星盟战舰的大部分也随之消失了。

这便是士官长发动的一次成功的反击，也是第一次人类对星盟发动的反击。当士官长回到地球后，星盟的脚步紧随而至，《光环2》的故事开始了。

Part 4 光环 2



就像约翰逊中士说的那样"这个时代需要英雄，因为英雄带来希望。笑一个，趁自己还笑得出来时，笑一个吧！"而士官长，正是人类锁需要的那个英雄。他让人们看到的不光光是胜利，更多的是希望，是未来。在大小战斗中地球军不断告急的战地报告中，只有他的战斗能送来一些好消息，虽然这些好消息对于整个战局起不到任何作用，但是正因为还有这样的好消息支撑着，人类才能够坚持到现在。不过也许他如此风光，却依旧笑不出来，他的战友，其他的斯巴达战士，在一次次地战斗中已经所剩无几了，而且这一次他又将一个人进行战斗。

异教徒 The Heretic

第一座光环——阿尔法光环的残骸附近，星盟主城——"博爱之城"中正在进行一场审判。由于未能保护被星盟视为圣地的光环，并且失去了一支舰队的旗舰，从而导致了一系列严重后果，精英指挥官被剥夺了舰队指挥权。并且先知认为他在某些方面夸大了人类的力量，蛊惑人心，给他冠以了"异教徒"的称号，将接受最高的惩罚。在审判中，真相先知宣布，星盟即将踏上朝圣之旅的征程。

在人群的嘘声和咒骂声中，精英指挥官被塔塔洛斯带上了受刑台。塔塔洛斯将他固定住，开始行刑。一阵阵高压电流贯穿指挥官整个身体，数次电击过后，两只鬼面兽脱去了指挥官的盔甲，塔塔洛斯接过一把烙枪，狠狠地在星盟舰长胸前烙上了一个耻辱的印记。高温使得星盟舰长身体内的肌肉像是要被撕裂一般，剧烈的疼痛让他发出悲愤的嚎叫声……




■星盟主城——"博爱之城"。

开罗空间站 Cairo Station

就在"博爱之城"审讯精英指挥官的同时，在地球上则是另外一番景象。地球防御轨道上的开罗防卫空间站内，归来的士官长收到了一份礼物——最新型的斯巴达战甲雷神锤MK6型。士官长测试完了刚换上的新装备，随约翰逊中士一起前往礼堂，在那里，一场隆重的授勋仪式正等着他前往参加。因为在战斗中的英勇表现，以及成功拖延了星盟进攻地球的步伐，并且将星盟即将来袭的消息带回地球，士官长受到了最高指挥官胡德司令的接见，同时得到了军队中最高的荣誉象征——殖民地十字勋章。与他同时拥有这份荣耀的人还有约翰逊中士，以及雅各布·凯斯舰长，但是凯斯舰长已经阵亡，所以由他的女儿，米兰达·凯斯前来代替他接收勋章。而在授勋的同时，UNSC的舰队开始集结，似乎一场大战即将来临。

正如授勋仪式开始之前科塔娜预料的那样，星盟舰队在授勋仪式进行了一半的时候出现了。开罗航站的授勋仪式被星盟的进攻打断，士官长立刻投入到了防卫空间站的作战当中。就在这时雅典和马耳他两个空间站发

生爆炸，据科塔娜分析，爆炸是由内部发生的，说明星盟在空间站内安放了炸弹。胡德统帅推测开罗航站内也有星盟炸弹，命令士官长找到炸弹，并设法让它停止运作。找到炸弹的士官长进行了一次疯狂的作战，直接跳入太空，将星盟炸弹送至已经突破防线的星盟巡洋舰的缝隙内，成功地将其摧毁。在完成了这个计划后士官长顺利落在米兰达舰长指挥的“琥珀”号战舰上，与舰上的官兵一起投入到了地面战场中。





■第二座光环上有许多类似远古遗迹的建筑。

新蒙巴萨城 New Mombasa

“琥珀”号降落在了非洲新蒙巴萨城的外围，由“鹈鹕号”运输机将士官长以及陆战队运往战区。在飞往战区的路上，科塔娜截获了星盟的一封奇怪电文，似乎是悲怆先知在向人类求救。为了能够弄清为什么星盟的战舰将这里作为惟一的着陆地点，米兰达舰长下令，设法进入战舰，活捉悲怆先知。新蒙巴萨城内，人类和星盟已经打得不可开交，就在士官长及陆战队乘坐的“鹈鹕号”靠近目的地时，遭到了星盟的巨型机甲“圣甲虫”的袭击并坠落，不过并没有造成人员伤亡。

激战中，科塔娜发现星盟对在地球遇到人类感到震惊和疑惑，他们似乎只是到这里来寻找什么东西，并不知道地球就是人类的母星，这也解释了为什么来到地球的舰队规模只有致远星战役的百分之二(当然，还有个原因就是因为士官长在回到地球之前已经设法消灭了大部分战舰)。在得到了重装备支援的情况下，士官长顺利突进到了市中心的位置，并且设法摧毁了“圣甲虫”。就在这时，星盟的战舰启动了，并准备进入“跃迁空间”。“琥珀”号在收容了士官长后，尾随星盟战舰进入了“跃迁空间”。而打开“跃迁空间”产生的能量，将整座新蒙巴萨城变为了一片废墟。

神风烈士 The Arbiter

地球上正战火连天的时候，受到酷刑折磨的精英指挥官被带到了几位先知面前，在博爱之城的“神风烈士陵寝”中被赐予了神风烈士的称号。而他所要完成的任务，是前往光环废墟附近的氮气星球的先行者建筑气矿执行自杀式任务。真正的精英异教徒正藏匿在那里，神风烈士必须找出他并将其杀死。他和一位名叫瓦图米的特种部队指挥官带领突击队将落到了那个建筑上。突击队攻入了气矿与异教徒展开激战，节节败退的异教徒首领驾驶妖姬战机逃往气矿的实验室。

神风烈士一路追杀异教徒首领到实验室。而异教徒将自己隐藏好之后放出了被先行者囚禁在实验室研究的虫族，企图利用虫族消灭前来攻击他的部队后再清理虫族，但情况逐渐失去控制，虫族的肆虐越来越严重。为了逼出藏匿着的异教徒首领，神风烈士砍断了悬吊实验室的三根缆线，让实验室坠向氮气星球的中心地区。最终在异教徒首领登上战斗机逃跑之前，神风烈士将他击毙，并且遇到了被星盟称为神使的引导者——343罪恶火花。此时鬼面兽首领塔塔洛斯出现，将343罪恶火花与神风烈士一同带回了博爱之城。

注 Halo 1 结局中，343罪恶火花逃出光环后暂时呆在了那座气矿中。而奉命前往调查气矿的精英部队与它在那里相遇。343罪恶火花将气矿由它改造和监工以及光环、虫族、朝圣之旅的真相告诉了这些精英。这些精英们在得知了真相后觉得被先知欺骗了，他们穿回原来的精英盔甲并开始散播这些信息，导致先知派遣特种部队肃清这些异教徒。

另一个光环 Another HALO

就在神风烈士正在那座气矿中奉命肃清异教徒的时候，“琥珀”号随着悲怆先知的旗舰一同跳跃到了陌生的区域，由于突然进的行空间跳跃对战舰造成了一些损坏，米兰达舰长正在指挥工程人员进行检修，这时，一个熟悉的天体出现在他们眼前的，另一个光环——德尔塔光环。战舰恢复正常后飞过光环上空，士官长和“地狱伞兵”通过单人着陆舱强行登陆光环表面，攻占登陆阵地，并且一路攻向悲怆先知所处的神庙，在科塔娜截获了悲怆先知打算夺取索引器启动光环的消息后，米兰达舰长和约翰逊乘“琥珀”号前往图书馆寻找索引器，而士官长则继续寻找悲怆先知的踪影。

就在士官长抵达湖中神殿，激战正酣时，无数跃迁层出口浮现在天空，规模前所未见的星盟舰队从中驶出，最后，士官长看到一个巨大的物体从那个出口来到了光环的上空——“博爱之城”。士官长抓紧时间冲入神殿，找到了悲怆先知，并将其杀死。

科塔娜突然向士官长发出了警告。星盟主舰急速召回了所有正在靠近的“魅影”运输机，并且开始给主炮充能，瞄准的地点就是这个神殿。士官长急速撤离，在星盟战舰开炮的一瞬间，纵身跃向湖面，但是仍然受到了爆炸的波及，连同被摧毁的神殿残骸一起沉入湖中。一直神秘的触手绕住了士官长，将他向深处拉去。





■运输机带着士官长一行降落地球。



■新蒙巴撒城的一角。



■在城市中肆虐的“圣甲虫”。

神的信物 Sacred Icon

从气矿返回博爱之城的神风烈士，看到这里发生了巨大的变故，由于悲怆先知被杀死，精英侍卫被冠以“保护不力”的罪过，被剥夺了原先的地位，而新的禁卫军则是由塔塔洛斯率领的鬼面兽们组成。 面见了真相先知后，神风烈士接到了新的任


■第二座光环的争夺战相当激烈。






■经过多年与星盟的战斗，士官长也能熟悉操作星盟的武器了。

务：前往光环图书馆取得启动光环的信物——索引器。

神风烈士乘坐塔塔洛斯驾驶的运输机到达了光环，与之前抵达的部队突破了先行者布置的浮空机械卫兵组成的防线，进入核心区域解除了图书馆的防护罩。接着，他们与原先被关在防护罩之内的虫族遭遇了，消灭了这些虫族之后，神风烈士进入了隔离区。就在神风烈士逐渐靠近图书馆时，他发现有人比他们抢先一步到达这里，并且比他们更加接近索引器的存放地点。

注 德尔塔光环的图书馆有三层防护：机械卫兵防线及卫兵制造工厂，图书馆防护罩，隔离区。与已被摧毁的阿尔法光环不同，十万年前光环启动之后，德尔塔光环再次有虫族逃出。由于某些原因浮空机械卫兵失去了指挥，无法彻底消灭虫族，一直与虫族混战对峙十万年至今，直到星盟和人类的到来才打破平衡让虫族占了上风。

图书馆内，米兰达舰长和约翰逊中士已经想法取得了索引器，但是就在他们准备离开的时候，发现自己的小队失去联系了。突然，神风烈士出现在约翰逊面前将他击晕，并且凭借盔甲的保护顶着米兰达舰长射出的子弹向她冲了过去。就在这时，塔塔洛斯将米兰达抓住了，然后将神风烈士打入了图书馆中的深渊，而就在神风烈士跌落之前，塔塔洛斯告诉他，这一切都是真相先知的安排。

尸脑兽 Gravemind

湖底洞穴，神秘的虫族首领尸脑兽的面前有四张面孔：士官长，神风烈士，因为被感染而暂时复活的悲怆先知以及德尔塔光环的引导者——2401忏悔切线。尸脑兽告诉了神风烈士光环的真正用途，并且希望神风烈士和士官长能够站到同一条战线上，夺回索引器，阻止真相先知启动光环。接着，尸脑兽将他们俩分别传送到了不同的地方去完成自己的使命。

注 这里的德尔塔光环引导者2401忏悔切线就是负责统一指挥这里的机械卫兵的指挥装置，当虫族出逃后，为了寻找启动光环的归顺者，不慎被虫族捕获，所以才会在尸脑兽这里遇到它。

士官长被尸脑兽传送到“博爱之城”。此时的“博爱之城”已经战火纷飞，四处可见星盟不同阶层的士兵在自相残杀，整个星盟正面临着分崩离析。特别是精英族群与鬼面兽之间的矛盾由来已久，而这次因为鬼面兽杀死了精英议员，终于让精英和鬼面兽之间爆发了武力冲突。士官长一路依靠科塔娜的帮助，追踪真相先知誓要夺回索引器。而就在这时，“琥珀”号出现在了“博爱之城”上空，并坠落在城内，从里面出来的不是人类，而是虫族。真相先知和怜悯先知准备前往先行者飞船时，尸脑兽利用“琥珀”号送到博爱之城的感染型虫族突然袭击正要离开的先知和塔塔洛斯的部队，真相先知无情地抛下了倒在虫族嘴下的怜悯先知，前往远方的先行者飞船，而塔塔洛斯则受命带着索引器、将米兰达和约翰逊分乘两架运输机前往德尔塔光环的控制终端。



起义 Uprising

与此同时，为搜寻索引器，神风烈士被传送到德尔塔光环控制终端的附近。在前进的道路上，它遇见了精英特种部队的指挥官瓦图米。当瓦图米知道了朝圣之旅的真相以及鬼面兽的出卖后，愤怒的他发誓一定要向鬼面兽复仇，为自己的族人讨回公道。神风烈士加入了精英战团，打算和他们一同攻进光环的控制终端。

博爱之城 High Charity

原来尸脑兽只是利用了士官长和神风烈士，坠毁的“琥珀”号和从中涌出的大量虫族已经很明显地说明了这一点。尸脑兽调虎离山控制了“琥珀”号，将大量地虫族运送过来并占领了博爱之城。士官长从垂死的怜悯先知口中得知，真相先知将乘坐先行者的宇宙飞船前往地球，并准备了结这一切。依靠科塔娜的帮助，士官长一路杀向传送轨道，但是在途中，他们发现了一件可怕的事情——尸脑兽来到了“博爱之城”，并且已经和这里“融合”了——“博爱之城”已经无法挽救。士官长在最后关头通过能量输送管道登上了飞往地球的先行者飞船，然而，科塔娜则留在了博爱之城，她打算在这里的情况变得不可收拾的时候引爆“琥珀”号摧毁“博爱之城”以及德尔塔光环。

“士官长，到地球后……祝你好运。”

“等我料理完先知之后，我会回来接你的。”

“别随便对女生做出承诺……尤其是在你不确定的时候。”

这就是士官长在“博爱之城”与科塔娜的最后对话……

伟大的旅程 The Great Journey

就在神风烈士和瓦图米逐渐突破层层防守，渐渐靠近控制终端时，塔塔洛斯带着索引器，米兰达舰长以及约翰逊中士降落在了控制室门口，并将米兰达带了进去，将大门锁死。他们只能夺取鬼面兽手中的圣甲虫攻入控制室，战斗中被鬼面兽押送的约翰逊趁乱控制了圣甲虫，因为相同的目标，他们组成了暂时的同盟，神风烈士和精英空中火力支援约翰逊的圣甲虫破坏了光环的控制室的大门。神风烈士拦住了准备启动光环的塔塔洛斯并让343罪恶火花告诉它真相，丧心病狂的塔塔洛斯依然强行启动了光


■在战斗中，身边的陆战队员接连倒下，士官长经常面临着只能一人前进的状况。


■星盟登陆地球，但是他们似乎并没有急着踏平地球，而是展开挖掘，似乎在寻找什么。

环。在众人的集中攻击下，塔塔洛斯倒下了，米兰达舰长立刻取下了索引器。紧接着德尔塔光环发生了一些让人担心的现象，343罪恶火花向他们说明这是非程序性的紧急制动激活了光环的安全系统，银河系中的其他五个光环都进入了待机发射状态。

也就是说他们并没有阻止光环启动，但是至少暂缓了它的启动。根据343罪恶火花提供的情报，米兰达舰长断定，想要解除几个光环的待机模式，必须前往“方舟”才能做到。

结束战争 Finish The Fight

地球上空，战火纷飞。

埃及空间站中，胡德统帅正准备下令击落那艘刚刚出现的星盟飞船，却收到来自那上面的通讯

“这里是斯巴达117，有人听到么？请回答。”

“士官长？！你在那艘船上干什么？”

“长官，结束这场战争。”

“博爱之城”中，已经没有了一点生机，这里已经完全被虫族控制了。几条触手伸向了一台终端机：“寂静再度降临，我也该安息了，但仍有许多问题让我内心静不下来，我来问，你来答。”

“你问吧。”科塔娜平静地说道。

《光环2》的故事到了这里嘎然而止，但是却被推向了最高潮，接下来，便要结束战争。

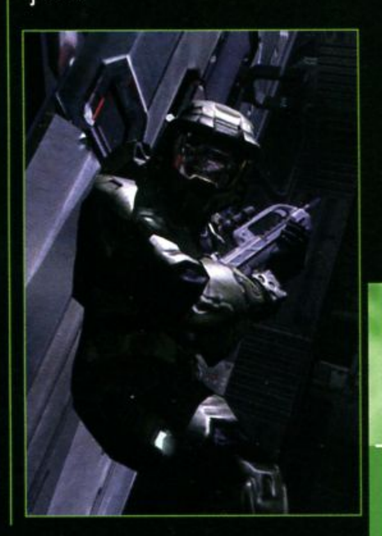
抵抗 Resistance

士官长乘随先知乘坐博爱之城中的一艘先行者遗留下的飞船开往地球后，继续开战着与星盟的战斗。这次的发生战斗在美国，士官长率领勇敢的地球士兵们全力抵抗着星盟无休止的进攻，因为星盟这时已经确定了地球正是人类的母星，为了彻底灭绝人类，投入了大量的兵力。士官长地抵抗最终无奈地失败了……

然而在这个时候星盟内部分裂表面化，精英族退出了星盟公然与先知以及鬼面兽对抗，因为有着相同的敌人以及相同的目标，他们与人类结成联盟。这个新形成的联盟暂时挽救了人类的命运。在抵抗星盟进攻的同时他们也踏上了寻找方舟的征程。

另一面。到达地球的真相先知下令在新蒙巴萨城的挖掘继续展开，似乎有着某种重要的东西一定要找到。

于是，《光环3》的故事开始了……



Part 5 光环3

即使士官长从光环的意外归来，组织了多次防御作战，也无法抵挡星盟肆意地将战火扩大在地球上的每一块土地。幸运的是，星盟的内部的分裂，让精英这个强大的种族被孤立，并且与人类形成了同盟并肩作战。

另一方面，星盟在新蒙巴萨城的废墟中继续挖掘活动，似乎他们确定了那里就是先行者遗迹的所在地。找到那个遗迹就是能否找到方舟的关键。



作战开始 Mission Start

在一次空降任务中，约翰逊中士的“鹈鹕号”遭到星盟部队的伏击，被妖姬号击落，他和手下数名陆战队员被俘虏，士官长和神风烈士成功地将他们营救出来，并将他们带回了已经转移到地下的基地。在指挥部里，米兰达舰长与胡德总司令取得了联系，胡德统帅决定为了给予星盟致命打击，即将进行一次大胆的作战，他将率领舰队直接炮击先知乘坐的飞船。但是现在先行者飞船停泊在遗迹中央，周围有密集的防空火力进行防御，所以这项计划的首要条件，便是士官长必须先带领陆战队去破坏敌人的防空火力。

然而就在这时，星盟对地下基地发动了进攻，并且已经逐渐突破防线接近指挥部了。米兰达舰长下令准备全员撤退，由士官长掩护大部分人员撤离，并且在第一批人员撤退之后准备了一颗巨型炸弹，作为留给入侵的星盟士兵的大礼。在掩护伤员以及大部分官兵离开之后，士官长回到指挥部，启动了那里的巨型炸弹，接着迅速逃离。但是士官长还没有离开基地，炸弹却已经爆炸了。幸运的士官长毫发未伤地落入到地底深处的车库中。他与幸存的战士们找到了未被摧毁的作战车辆，冲出洞口，沿着“查波公路”前往汇合地点。另外在这个


■地球军的空中力量在星盟的面前往往不堪一击，战损率惊人。



■星盟终于找到了他们想找到的东西——先行者遗迹，启动它，就可以打开传送门，前往"方舟"。

时候，星盟的挖掘工作完成，他们已经找到了先行者遗迹，攻击行动需要抓紧了！

撕开火力网 Attack

在抵达星盟防空阵地前沿时，运输机送来了大批援军，接下来的任务就是破坏敌人的防空设施。在摧毁了海滩上的死神防空坦克后，士官长一行人遇到了一个老朋友——圣甲虫。在多方火力的攻击下，圣甲虫终于倒下了，作战队伍继续深入防线，去摧毁最后一门防空巨炮。随着一声巨响，敌人的防空阵地被突破了，地球军的战舰与攻击机立刻冲向先知的飞船发动攻击。一切都太迟了……遗迹忽然间散发出耀眼的光芒，紧接着在空中出现了一个神秘的球体，先知的飞船缓缓地进入了空中出现的那个奇怪的东西，原来那就是用遗迹打开的传送门，而门的那边，就是所有人都在苦苦寻找的地方——方舟。

虫族降临 Flood Get

虽然真相先知已经前往方舟，但是士官长首先需要面对的却是另一批敌人——虫族。它们随着一艘星盟战舰坠落在了地球上，虫族的孢子开始在地球上四散开来。士官长奉命前往那艘坠毁的战舰上寻找科塔娜的踪迹。当逐渐靠近战舰的时候，精英的战舰到达，带来了援军，与神风烈士掩护士官长顺利进入了飞船。找到了科塔娜留下地信息包，但是已经损坏了。就在这个时候，343罪恶火花出现，打算修理这个信息包，但是士官长对它并不放心。在说服了士官长后，343罪恶火花带着信息包和士官长一起进入了精英的战舰。

在战舰中，343罪恶火花修理好了这个信息包，看完了科塔娜留下的信息后，士官长决定冒险采用科塔娜的建议，前往方舟，阻止真相先知启动其余的环带，同时寻找消灭虫族的其他途径。决定一同前往的还有米兰达舰长和精英舰队，而胡德总司令决定留在地球上清理残余的敌人并防止虫族的感染进一步蔓延。

决战方舟 The Ark

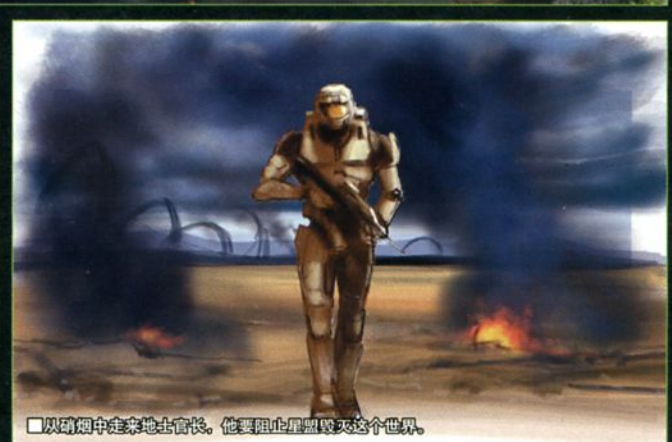
到达"方舟"的上空后精英舰队与鬼面兽舰队立刻交火，人类的部队趁机乘坐运兵船冒险降落将士官长一行人送到了方舟地面。前进中，士官长找到了方舟上的制图机，但是无法进入，于是他前往适合战舰降落的区域，摧毁那里的星盟防空火力，米兰达舰长送来了大量重型武器以及士兵以及343罪恶火花。

在343罪恶火花的帮助下，人类和精英得知了方舟控制中心的所在地，找到那里的控制终端成了接下来的任务。然而抢先到达的真相先知启动了控制中心的保护罩，使得外人无法进入，并且派重兵守卫着三个保护罩的发电机。为了能让精英的舰队发动攻击，士官长，神风烈士，约翰逊中士兵分三路前往关闭。在士官长和精英都顺利停止了发电机运作时，约翰逊中士那里遇到了麻烦，不仅没有


■地球已经是人类最后的防线，在这里，人类努力地镇守着每一片阵地。


■面对无处不在的星盟部队，地球军处处受敌，运输部队屡屡遭受打击也使得前线的补给开始短缺。


■一场战争，只凭借斯巴达战士的力量是无法取胜的，因为他们也会有遭袭受伤的时候。


■从硝烟中走来地士官长，他要阻止星盟毁灭这个世界。

■与神风烈士并肩作战，他们并不是拯救银河的英雄，但是他们要拯救自己的同胞。







攻破防线，还被鬼面兽俘虏，前往方舟的控制终端。士官长与神风烈士一同杀向最后一个发电机，并成功地将它关闭，保护罩终于消失了。就在这时，已经完全被虫族控制的“博爱之城”出现在了“方舟”的上空，无数落下的碎石不仅对精英的舰队造成了损失，还携带着大量虫族落到地面。必须抓紧时间向方舟的控制中心推进了，然而一切并没有那么顺利。就在控制中心的入口处，两只圣甲虫从天而降，拦在了士官长的面前。在消灭了两只圣甲虫后，士官长和神风烈士迅速进入了控制中心。

就在士官长与神风烈士努力推进时，米兰达舰长驾驶着“鹈鹕号”从上层直接冲入了控制中心。在被重兵包围的情况下，米兰达打算杀死约翰逊中士后自杀，让先知无法启动光环。然而她犹豫了一下，毕竟这是和自己并肩多年的战友……当她再次下定决心，将手指放在扳机上时，枪声响了，倒下的却是米兰达舰长。真相先知丢下了手中的枪，命令鬼面兽强行让约翰逊中士启动了光环。

士官长和神风烈士终于到达了最后一道门前，这时候，虫族出现了，因为相同的目的，它们与士官长开始了暂时的合作。然而当他们一路杀到指挥台的时候，发现真相先知已被感染，而前来搭救被俘上士的米兰达舰长也已经永远地合上了双眼。但是当他们关闭了光环要离开的时候，虫族发动了攻击。士官长和神风烈士被尸脑兽的一支触手打落在地，没能一起离开这里。士官长和神风烈士虽然强大，但是却无法在这个时候对抗如此大批的虫族。一路逃出的士官长似乎看到了科塔娜的幻影，并且跟着走了过去。一个闪着光的悬空面板出现在他的面前，下意识的按下了上面的按钮，面前的墙壁打开了，他看到了一个新的光环——被他摧毁的第一个光环的替代品……

最后一战
Final Fight

启动这个光环便可以永远消灭虫族，但在这之前，士官长必须前往“博爱之城”救出科塔娜，只有使用她制造的索引器才能启动这个新的光环。进入了满是虫族的星盟主城，士官长面对的是如同潮水般涌来的虫族，在经过了漫长的拼杀之后，士官长终于找到了被囚禁的科塔娜。他们终于又在一起了，在科塔娜的建议下，士官长破坏了“博爱之城”的能源系统，让它迎来最终的毁灭，同时也让尸脑兽一起灰飞烟灭。

终于来到了最后的战场，光环，这个还在建造中的光环。然而尸脑兽并没有死亡，还向光环上投放了大量虫族。在约翰逊中士的掩护下，苦战之后士官长和神风烈士，终于突破了层层包围，到达了控制终端的大门。343罪恶火花打开了大门，而就在准备启动光环的时候，343罪恶火花因为担心还在建造中的光环在启动时受到损坏而试图阻止他们，并且进入了疯狂状态。343罪恶火花放出光速击倒了约翰逊中士，并开始攻击士官长。最后，343罪恶火花被消灭，士官长顺利启动了光环。一切即将结束，而他们必须逃出这个地方。

士官长再次驾车展开了逃亡，地面在不断的塌陷，高大的建筑也轰然倒坍，终于在最后时刻，车子跃进了飞船。神风烈士冲进驾驶室，启动，加速，升空。背后，光环放射出耀眼的光芒，这光芒也伴随着虫族的灭亡……一切都结束了。

“约翰，很高兴能与你并肩作战。”科塔娜的话语中流露出无限的荣幸。

地球，胡德统帅与神风烈士站在一块巨大的墓碑前，在上面我们看到了许多熟悉的脸庞，那是已经牺牲的战士们的墓碑，而在墓碑的一角上，刻着三个数字——“117”。士官长，他在最后关头牺牲了么？

正如神风烈士说的那样，这么简单就好了，士官长在战舰的后半部里，迷失在了茫茫宇宙中。他缓缓地走进了冷冻舱，“有事的话就叫醒我。”说完，士官长盖上了冷冻舱的舱盖。一切从这里开始，一切从这里结束……

我在人类和天使之间徘徊了三千年……时间没有末端……没有起点……没有目的

我浪迹大地，期待神和人们原谅我一度犯下的重罪

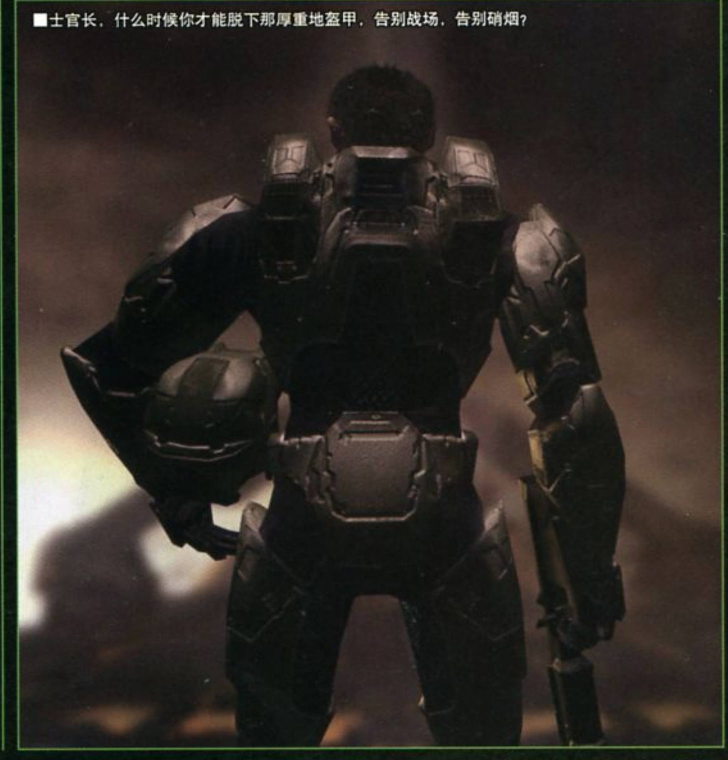
透过光芒，我看到了死亡，破坏，但光无法被熄灭

我在死亡的监狱中挣扎

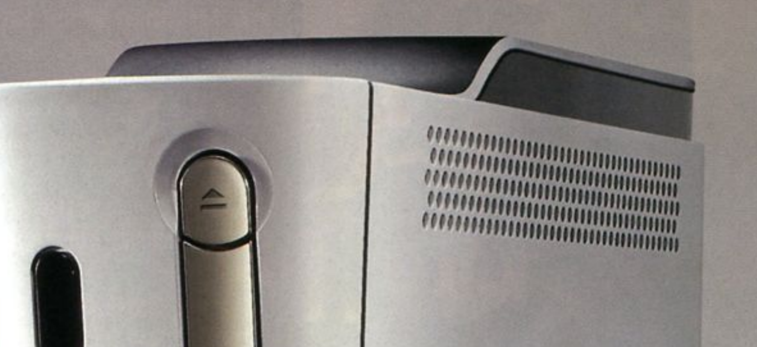
我在时间中迷失……

THE END

■士官长，什么时候你才能脱下那厚重地盔甲，告别战场，告别硝烟？



文 Dean Takahashi 译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 一刀



曾经负责过多款硬件设的计山景团队负责下一代代号为Xenon的主机硬件规划，这一次他们的重要目标之一是吸取上次的教训，不断缩小硅芯片的大小，从而控制住主机的硬件制造成本。时间紧迫，微软必须在两年半左右的时间之内推出自己的主机，为了尽善尽美，微软的工程师们进行了大量的市场调研。他们决定采用把其他厂商已经基本成型的芯片拿过来再做二次设计的办法节省时间并压缩成本。山景团队四处寻找合适的业界伙伴，与IBM、ATI、Nvidia等业界巨头展开了充分的接触，主机架构的前期构想基本成型——采用多核心的CPU，这一规划也得到了盖茨和巴尔默的支持。

而同时，微软克服了内部的官僚主义和泄露秘密等危险，其他总部园区的团队也在推动下一代主机的其他规划设计——Live 市场营销等等不断前进。只是业界巨头EA公司那里因为Live的运营模式而传来了不和谐的音符……

X360揭秘

连载三





第10章 CHAPTER 10 像Dreamcast一样 Dreamcasted

1999年彼得·摩尔主持了世嘉Dreamcast在北美的首发，然而一开始的时候他并不是一位游戏业界高手。他职业生涯开始的时候是一名运动员。他老爸是英格兰利物浦的一个酒吧业主，而自己最开始的时候是一名职业足球运动员，后来当过体育老师。摩尔他肩膀很宽，身架结实，前额微秃，留一抹山羊胡子。他热爱运动生涯。

“我彻头彻尾地喜欢运动生涯，”摩尔说道。“但是有一个雪天我在新威尔士的群山中冻得够呛，我想，‘应该过一种更好的生活’。”

1981年，他和妻子一起搬到了加利福尼亚州长滩附近的房车停车场内。摩尔找了一个一年一万美金的工作，为一家法国公司推销足球运动鞋，后来又为一名前任教授在体育运动项目中效力。在四年之内他成功地让运动鞋的销量增长了两倍，接着他又在加州长滩大学拿了一个体育运动的硕士学位。

1992年摩尔转投锐步，在那里他开始从事锐步的足球鞋业务。他建立了一家生产足球的工厂，签下了网球运动员维纳斯·威廉姆斯和塞雷纳·威廉姆斯姐妹作为自己的形象代言人。摩尔对所有体育相关的产业都有一种富有感染力的激情，他晋升到了足球业务副总裁位置，1995年，他又晋升为全球体育市场的负责人。他负责发动了一波市场攻势，以弱势者的角色挑战运动鞋统治者耐克公司。

“我一直都喜欢成为生机勃勃富于挑战性的落后者，”他说道。

然后是世嘉的召唤。伯尼·斯托拉一开始是美国世嘉的总裁，他需要一名市场营销专家帮助他首发Dreamcast主机。斯托拉需要一名理解品牌的人，他自己对Dreamcast品牌有个规划，而执行这个规划需要极大的热情。斯托拉找到了摩尔，然后雇佣了他。

“我们做的是电子游戏，”世嘉的负责人中山隼雄对斯托拉说。“你为什么找来一个卖运动鞋的？”

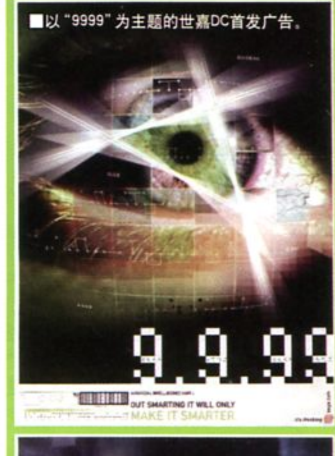
斯托拉回答道：“要我说，彼得的确不懂电子游戏，但是他懂得品牌。世嘉的品牌已经被之前发售的硬件系统毁得差不多了，我们必须要有这样的理念，即Dreamcast是世嘉为大家提供的最棒的主机。”

摩尔在主机首发之前的几个月入伙世嘉，而那时世嘉正在准备1999年9月9日的美国首发。斯托拉已经做了许多准备工作，而摩尔的角色只是执行斯托拉的计划。摩尔帮助斯托拉的计划填充执行过程中的细节，为主机的强大性能抬轿，向人们灌输它野兽一样的强悍能力。这一波市场攻势的主要诉求在于Dreamcast有能力从玩家那里学习，自动适应玩家的游戏风格。广告口号是：“它能思考，”还有“它知道自己是活的”。斯托拉认为摩尔计划执行得非常出色，他有一种特别的亲切感和诚恳的感觉，这使他总是能很快地结交朋友。

在斯托拉规划的执行中，摩尔与MTV网络形成了伙伴关系，成为了Ozzfest巡回活动的主赞助商。他让手下的雇员都来看看激情四溢的音乐电视以了解年轻人的市场口味。就在美国市场世嘉主机发售之前，世嘉的日本执行官炒掉了斯托拉。世嘉于1998年在日本市场首发了DC主机，却迎来惨败，在第一个圣诞季只卖出了差不多20万台主机。但是它在美国市场的前四个月卖出了180万台，这要部分归功于摩尔的市场炒作。

尽管世嘉前进的脚步蹒跚，但是观察家还是一致赞誉世嘉的勇气。他们在摩尔身上看到了滔滔不绝的辩才和斗魂的精髓。世嘉所启动的宣传聪明地切入市场，就像病毒一样富有感染力，而且我们马上就会看到这一招在之后的主机大战中摩尔用的得心应手。但是世嘉持续赤字，不断失血。EA不支持世嘉的主机，而消费者也诟病世嘉一直在更换自己的硬件。更糟糕的是，Dreamcast主机首发之后就没有什么游戏软件上市了，索尼和任天堂抢回了市场。

索尼于2000年3月在日本首发了PS2主机。在日本，首发的时候就几乎卖出了100万台主机。索尼的主机





■以“9999”为主题的世嘉DC首发广告。

性能更强，而且还搭载了世嘉主机所不具备的DVD光驱。《新闻周刊》于2000年3月6日做了一篇名为《令人惊讶的PS2》的封面文章，讲述这台主机将如何改变人们的起居室。这篇文章帮了DC主机不少倒忙，很少有人再对它感兴趣。后来一想起这件事情，微软的头头就说：“我们可不想弄得像Dreamcast一样。”

日本的影迷看到PS2实际上比DVD播放器还要便宜，所以他们买回一台PS2用作廉价的DVD播放器。索尼一开始没有多少游戏，但是结果却成为日本历史上卖得最好的主机。2000年10月，索尼在美国组织了一次辉煌的首发，为PS2所开发的游戏看起来效果更好，而且EA这样的公司在PS2上砸下巨资开发游戏。PS2用《潜龙谍影2》、《GT赛车》、《横行霸道III》等游戏赢得了玩家的心。索尼电脑娱乐公司的掌门人久多良木健虽然性格乖张，但却用一款更加强大的主机和更加丰富的产品线做掉了Dreamcast。

世嘉于2001年1月撤出了主机大战。这家日本公司将目标定为成为一家世界级的软件公司，可以在任何主



■即使是离开世嘉多年之后，彼得·摩尔仍然宣称自己是个“世嘉饭”。



DC初期在欧美获得了相当大的成功，摩尔成功的宣传策略是重要因素。

机平台上制作软件。这首先意味着世嘉需要与E A 在体育游戏上正面交锋。

摩尔总是去日本建议世嘉高层努力拓展针对美国和欧洲的软件开发，他已经厌倦了总是为日本的工作室制作的日式游戏呐喊助威，向西方的玩家推介这些游戏。世嘉的制作室费了很大力气制作出来一些大作，例如《忍》、《铁甲飞龙》，还有《莎木》。《莎木》的制作预算高达2300万美元，宣传中吹嘘的数字甚至更高，但是游戏除了为数不多的狂热粉丝之外没有多少人感兴趣。日式游戏总是有些西方玩家不认同的角色。结果就是，他们在美国和欧洲都卖的不好。

摩尔和微软游戏工作室的罗比·巴赫关系不错。他与巴赫在2001年5月的E3大展上并肩亮相，宣称将支持微软尚未发售的主机Xbox。与微软得到的有限度的支持相比，这是一种多么孤独的感觉。但是摩尔喜欢微软。"我感觉精神上的接力棒从世嘉传到了微软，这里一样的大力提携在线游戏和社区。"摩尔希望世嘉的2K体育游戏产品线能够在Xbox主机上大卖。世嘉随后宣布将为Xbox主机制作11款游戏。微软和世嘉之间是老关系了，微软曾经说服世嘉在Dreamcast主机上使用Windows CE操作系统。但是这桩生意却没有起到什么特别好的效果，因为游戏开发人员总是绕过微软的操作系统，直接用机器的汇编语言写游戏，这样可以榨干系统的每一点机能，换取更好的性能表现。微软试图在发售Xbox主机之前收购世嘉，但是谈判没有什么进展。世嘉仍然希望以软件开发商的身份杀回业界，衣锦还乡。它将Xbox主机上的在线游戏视为击败EA的关键。

但是E A 公司的首席执行官拉里·普罗布斯特已经预见世嘉将对自己产生威胁。他在E3之后回到了位于加州雷德伍德的公司总部，立即召开了一个关于E3的危机会。世嘉是一个明显的威胁，EA必须加快脚步，提高自己体育游戏产品线的质量。普罗布斯特随后签发了3000万美元的预算做电视广告。两家公司于2001年开始了一场口水战。摩尔将EA视为直接的目标，并且与ESPN签下了授权协议，他为两款世嘉游戏拨出了3500万美元作为广告预算。

杰夫·布朗是E A 的外联副总裁，他说道："他们就像体育游戏中的汉堡王，他们总是说自己有些招牌菜，但是他们一直都是第二选择。"EA在这场战斗中拥有全部火力。他们拥有著名运动员在广告和游戏中做形象代言人。他们拥有老牌游戏代言人约翰·麦登，他的声音就等同于橄榄球游戏。而且EA还拥有广泛的认知度。

"让他们放马过来！"普罗布斯特在一个访谈中说道。"这会让我们小心翼翼，时刻保持紧张，制作出更好的游戏产品。到最后消费者和业界都将因此而受益。"

世嘉已经尽了最大的努力，但是EA压垮了世嘉。

"我来到世嘉的时候兴高采烈，后来却黯然神伤，"摩尔说道。"是该离开世嘉的时候了。"

普罗布斯特也考虑把摩尔挖到EA，因为他是个市场营销老手。但是普罗布斯特说那时EA没有合适的市场部门岗位给摩尔做。

摩尔去了几次日本对在日本的老板们力陈己见。老板们只是听他汇报，却从来没有什么行动。节日放假的时候，罗比·巴赫给摩尔打了个电话祝他圣诞快乐。他说如果世嘉那边工作不好进行的话，他邀请摩尔来微软。摩尔感觉微软自己接过了世嘉的口号"玩家去哪里，我们就去哪里。"

"显然彼得要离开世嘉了，"巴赫说道。"我们的门是对他敞开的。他和我关系非常不错。我想加强团队的力量，为我们的天才增加深度。他就是我们需要增加的人。我们有一个很好的团队，但是目前人手还不够，不是在每一个领域都特别有竞争力。"

微软需要一个对欧洲和日本市场都有较深了解的宣传员，巴赫知道他们在这方面的努力还不够，而摩尔既带来了游戏方面的经验——在世嘉速成的，也对海外市场有多年的经验。摩尔与史蒂夫·巴尔默共进午餐，后者很快就对这个宣传员对起居室数字娱乐的激情留下了深刻的印象。微软有宏伟的计划，巴尔默希望拉摩尔上船。激情是会被传染的，摩尔说道："他让我动摇了。"

在微软空降一个副总裁的职位不是一件容易的事情，微软的企业文化总是中意于提拔公司内部的人员到高层岗位上，而且他们有自己的方式消化吸收或者吐出外来的项目。但是巴赫知道他们需要在市场营销上加大力度，而他感觉摩尔能做好这项工作。摩尔一开始被指派负责Xbox在欧洲和日本的海外营销。Xbox的管理团队正在成长，Xenon项目也在为游戏开发和硬件工程招兵买马。

而摩尔来到的时候正好协助Xenon的各项规划。他来得真巧，下一场大战就要开打了。





第11章 CHAPTER 11 行政命令 Executive Orders

顶级财务主管布莱恩·李2002年秋季从家庭与娱乐部门离开之后来到了Xenon项目中执行上面的计划。这位数字先生在索尼电影公司效力了13年，他个性随和，但是在工作中却是一位古板的经典职业经理人，只关心自己的底线绝不能被突破。

"他对技术一窍不通，"他的一名同事观察以后得出结论。"其他人都富有激情，而布莱恩一向不关心这些技术。他的报告里可以把技术的具体名称留成空白而由别人填写也不会出岔子。"

李相信微软可以通过一套不同的权利金模式击败索尼。这个理念就是向游戏发行商只要求向微软支付比索尼和任天堂都低得多的权利金，简单地说，就是贿赂。如果他们愿意在微软自家的平台上发行游戏，微软可以给他们非常大的折扣。这会解决很多问题。会有很多游戏在Xbox平台上发行，索尼再也不能指望《GTA》这样的第三方独占大作。消费者将因独占内容而云集于新的Xbox。李最关心的是微软能否诱使EA在微软主机上开发独占大作。这是一个高昂的订单，因为微软必须要交出一大笔银子才能说服EA，在单一平台上发行的游戏所获得的利润将足以弥补不跨平台发售所损失的利润。从来没有人能够真正成功说服EA这样级别的大公司做出如此有说服力的决定。

艾德·弗莱斯非常喜欢这个理念，觉得在Xbox范围边上犹豫不决的游戏发行商将一浪一浪的跨过藩篱投向Xbox的怀抱，这也让微软内部的游戏小组不用再因为要独力向每一种游戏类型提供作品而疲于奔命。

这种理念的缺陷显而易见。特里普·霍金斯也想为原来的3DO主机引入这种理念，但是这种业务模式行不通。而微软高层也早在Xbox初代的理念形成的时候就枪毙了这个想法，因为免收权利金的做法和PC机一模一样。垃圾作品将一波波地涌向自己的平台，消费者很快就会因为这些烂游戏而厌倦自己的主机。最重要的是，微软没有权利金将无法在此项业务上盈利，除非有人能保证Xbox的主机和游戏能卖出天文数字，而微软的风险则是损失更多的金钱。现在财务表格上的数字已经是一年亏损10亿美元。而此时在孕育之中X360主机现在还在使用Xeono的代号。他们还没有准备好。在很短的时间之内，团队将自己的想法交给了比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默。他们很快给出了指示，新的想法被枪毙了，上面需要一个更好的做法。

"我们很难吞下这个办法所带来

的后果，"巴尔默后来在一篇访谈中说道。

李的想法只是高层官员们所反复考虑的内容之一。上面参看了手机业务模式，他们免费发放手机，只要用户每个月都订购他们的服务。这种业务模式在视频游戏领域里还没有经受过考验，而且无权利金的模式将有可能带来更大的风险。这个想法也被付之一炬。一个负责参与规划的人说道："削减权利金太愚蠢了。"

硬件和软件的负责人J·艾拉德和艾德·弗莱斯似乎是天生的对头。一旦有什么事情不太对劲，他们两个首先把责任都推到对方身上。艾拉德在2002年的时候还负责第三方软件，而现在负责硬件平台；弗莱斯负责第一方软件，也就是内部制作游戏的部门。2002年的时候艾拉德总是催促弗莱斯为Xbox平台带来最牛的软件。艾拉德敦促弗莱斯让Bungie再拿出另外一个版本的《光环》，或者是扩展资料片，或者是能支持Live对战的初代版本也行。但是Bungie一向特立独行，总是想拿出一个飞跃性的续作。制作室想在《光环2》身上做令所有玩家都瞠目结舌的效果，弗莱斯同意了。他不想因为压迫制作商而做出一个糟糕的游戏，最终损害游戏的品牌价值。他最终还是做出了让步，让一个外部的游戏开发商Gearbox制作了一个PC版本的《光环》。但是他也知道Bungie团队的资源和精力毕竟有限，如果他们腾出人手来制作扩展资料片，那么必然推迟真正续作的发售日期。


■弗莱斯为Bungie打造品质卓越的《光环2》争取了大量时间。

弗莱斯的眼光非常长远，而且他能够鉴别出游戏开发过程中真正的创新要素。游戏团队将艾拉德视为一个精神上的软件工程师，他总是能在预算的范围之内按照日程表推出从服务器软件到网络软件等各项产品。他相信蛮力完全可以把游戏做出来送出大门，这种事情已经在EA这样的公司发生过了。EA每年都准时在橄榄球赛季开始之前推出自己的游戏，从不迟到。艾拉德希望游戏按期出货，精确到每一天。

"对于艾拉德来说，下一代主机首发而没有《光环3》压阵是不可想象的。"一个观察家说道。艾拉德希望自己的公司就像EA一样操作。"他坚定地相信工程是可以被管理和控制的。艾拉德的立场是，这是Bungie工作室的事情，你们要把事情搞定，这才是最重要的。我们试图向他解释，但是他根本无法理解。"

弗莱斯希望游戏开发人员能够在没有不合理压力的情况下完成游戏。而艾拉德希望公司能够再像EA一些。当时弗莱斯受到压力，要为Xenon拿出第一方游戏的发售承诺表，而他根本不想给出这样列明主机发售以后每季度将有哪些游戏发售的时间表，因为他理解游戏制作更像是完成一件艺术品，而不是纯粹的技术活儿。游戏开发商在这一点上站在他这边。加拿大久负盛名的开发商BioWare的CEO格雷格·泽斯查克也说伟大的游戏是不能从生产流水线上推出来的。相反，它们是"用心雕刻"出来的。另外一个游戏开发老手诺亚·法尔斯特恩也说："游戏不是Excel报表，它仍然是一种艺术形式。"但就算游戏是一种艺术形式，游戏的开发人员也承认他们创意方面要遵守基本的技术和商业原则而不得不有所妥协和平衡。参考一下主机制造商内部制作的游戏吧，第一方游戏开发总是让托马森崩溃。

"第一方游戏总是落后于时间表。"强·托马森哀叹道。



■星法院的存在导致Xbox错过了《横行霸道III》，造成巨大的遗憾。

弗莱斯赢得了这场内部战斗。巴赫决定让艾拉德继续关注技术层面以及下一代Xbox，所以他在2002年年底的时候将第三方游戏的发行监管交给了弗莱斯，这不是一个糟糕的举动。在艾拉德的时期，第三方部门没能慧眼识珠，拱手将杀手级软件《横行霸道III》交给了索尼。艾拉德组织了一个游戏经理团队评估游戏制作方案。他们向开发商提问，比如说，"60秒钟之内玩家能做些什么？"这个过程是保密的，有个特别的外号，叫"星法院"，（这个名称来自于迈克尔·道格拉斯上世纪80年代的电影，一群法官自己动手执行街头正义，而这个电影中的星法院的名字又来自于中世纪法官的秘密结社，他们自己报复性地滥用法庭的权利。）微软非常不幸，星法院拒绝了Rockstar提出的《横行霸道III》的游戏制作方案，星法院的成员们打回了Rockstar的制作方案，要求制作方再强化这个游戏。

Rockstar后来与Take Two互动娱乐公司达成了协议，由PS2独占这款游戏，而微软此时也丧失了最后出价争取这款游戏的机会。当然，这不是微软自己所设想的游戏，游戏充满了阴暗的犯罪主题，满口脏话，玩弄女人，甚至杀死警察。微软就像EA那样要维护公司形象，所以它避开了这个游戏类别。而玩家越来越热衷于这种反社会主题，而且他们在游戏中还可以自由地闲逛，无拘无束。游戏在PS2上取得了疯狂的成功，也证明了星法院效率不怎么样。对于每个星法院的成员来说，他们在游戏的独占协议公布之前已经对《横行霸道III》亮出了绿灯，但是他们不知道那时开发商已经和索尼达成了独占协议，一切都晚了。

艾拉德批评弗莱斯没有为主机首发拿出令人振奋的游戏发行计划，而弗莱斯则反击艾拉德工作做得不到位，没有削减更多成本以降低价格，也没有在技术上有更多改进，以至于

主机卖得不怎么样。尽管有这些部门矛盾，但是他们谁都知道不可能靠小窍门或者是固步自封取得成功。

“你必须从整个业务进行通盘考虑。”零售与市场主管米奇·柯奇这样说道。他既从自己营销者的角度看待业务，也从更高的层面上观察。“你要从自己的业务角度专业地看问题，也要也要从管理团队和整个业务的角度看问题。这就像一名参议员，既要代表自己的州，也要代表国家。”

绝大部分为Xenon做规划的高层主管都不想在系统中再加入一块硬盘。就是硬盘害得初代Xbox停滞不前。微软要为每块硬盘花上50美元，而索尼或者任天堂都不需要承担这一块成本，这是一块沉重的负担。

而微软愿意在主机上花50美元增加一块8G硬盘的主要原因是希捷这样的供货商愿意为这个新品牌下很大的赌注。一块硬盘的基本架构是磁头，磁盘和控制芯片。随着时间流逝，芯片可以通过重新设计而降低成本，而磁头和磁盘的成本却几乎不可能削减。

希捷的高管史蒂夫·卢克佐指定财务主管帕特·奥马里参与并赢得了Xbox硬盘驱动器的竞标，这样希捷就领先切入到了消费电子用的硬盘驱动器业务当中。希捷是一个亏损的领先者。希捷提供的第一块硬盘明显是亏损的，但是奥马里的团队已经计划好使用能够满足所有参数的新硬盘取代老的硬盘。新版本的硬盘成本更低，这样，希捷可以将成本压低到30美元左右，从而盈利，而它会给微软出乎意料的价格折扣。

总体上说，这仍然不足以使Xbox盈利。艾德·弗莱斯极力鼓吹在初代Xbox上使用硬盘，因为只有这样才能将Xbox同对手的主机区别开来。但是布莱恩·李这样的批评者说，这块硬盘既没有让微软的游戏与其他主机的游戏区别开来，也没有能让微软标上一个更高的价格而依然有人买单。微软一共卖出去了2000多万台主机，硬盘要为惨重的亏损负一部分责任。

弗莱斯决定再次鼓吹挂上一块硬盘，但是要另找办法削减主机的硬件成本。为何索尼能够依靠硬件盈利？弗莱斯和巴尔默谈过这个问题，他们发现索尼能够以比微软低得多的成本生产主机。

一个问题是，艾拉德的团队还没有提出一个什么办法来超越CD-ROM所赋予索尼的经济优势。硬件没有什么令人振奋的过人之处。奇普·伍德试图让每一个重要的主管都能在每周开一次碰头会。问题是，这些负责提出规划的主管在日常工作中主要精力都放在当前Xbox主机的业务上，他们本身已经有够多的会要开了，经常没有时间来参加这里的会议。他们让手下的中层主管代自己来开会，这也就是说，实际上会议上没有人出头，也没有人能真正做出决定来推动Xenon前进。只有游戏部门的伍德、A·J·里德默和软件部门的强·托马森经常出席Xenon的碰头会。

规划者感到万分沮丧，因为他们争论了好几个星期才做出决定，而上面的高层主管根本不明白他们做出决定的理由，甚至不同意那些代理他们签字的人的决议。艾德·弗莱斯总是这样发问：“这款机器为何能令玩家振奋？”团队的决定总是变卦，花上好几个小时才能让主管的思路跟上来。高层主管太忙，没时间和他们一起开会，而且也对他们代理人的决定不满意。

托马森觉得高层主管总是要给他们的计划掺入水分，打点折扣。如果某人签署了文件递到上面，让上面决定提供什么特殊的支持，他们多半不会许下什么承诺。J·艾拉德希望弗莱斯能够在首发的日子提供《光环3》，但是弗莱斯觉得做出这样的承诺为时尚早。游戏更多的是艺术品而不是财务报表。托马森有时候觉得微软没有一个独断专行的强力人物，比方说苹果的史蒂夫·乔布斯，他总是可以在很短的时间内作出决定，结束争论。罗比·巴赫本来有条件成为Xbox业务上最有权力的执行官，但是他拒绝扮演独裁者的角色。


■Rare为Xbox开发的几款游戏销量平平。

“这绝对是一个委员会项目。”托马森说道。

为了处理Xbox业务帝国中不可避免的官僚主义式的拖慢以及各个部门之间的对抗，这些主管决定成立一个“决定参议会”。团队的所有顶级执行官都聚在一起解决那些跨不同部门的问题，例如游戏开发，市场营销，游戏发行以及主机制造。例如，如果微软决定在中国这样的市场发售Xbox，它就必须要在很多方面都做好准备。主机的制造要首先到位，然后是游戏制作部门要考虑制作适合当地玩家口味的游戏，市场营销部门要在首发之前很久的时间就与合作伙伴打好招呼，这些工作都需要进行协调。参议会就是罗比·巴赫“少数服从多数”管理风格的副产品。这是一个可以解开死锁的委员会。但是因为Xenon涉及到游戏所有的部门，所以很难说谁就是这个项目的主宰，甚至艾拉德也不行。

“决定不是做出来的，”一个高管回忆道。“决议都是决定参议会逼出来的。”

参议会以及微软董事会做出的一个决定是关于Rare的。1985年开始，位于英格兰特维克罗斯的Rare就开始制作电子游戏了。这家制作室是克里斯·斯塔普尔和蒂姆·斯塔普尔兄弟以及街机先锋乔尔·霍奇伯格合伙创立的企业。多年以来Rare一直以游戏杰出的品质享有盛誉。它是任天堂的第二方，也就是说它虽然是一个独立的游戏制作室，但是只为这家日本游戏公司的平台开发游戏，任天堂拥有Rare一半的股权。

任天堂是1994年开始注意到Rare的，当年斯塔普尔兄弟向北美任天堂的游戏制作人肯·罗布以及托尼·哈曼展示了《大金刚》中的一个关卡。勒布看了这个游戏，立即给他的老板打电话说任天堂应该拿下这个游戏。这一作品最终卖了800万份，而Rare也成为业界最多产的工作室之一，平均每款游戏卖出140万份。他在N64平台上推出的《大金刚64》、《007黄金眼》、《坏松鼠》、《Banjo Kazooie》等等都有惊人的销量。随着时间流逝，克里斯负责游戏的技术层面，而蒂姆负责创意。



■Rare设计的圣诞贺卡，显然暗示着对Xbox的青睐。

任天堂曾经有权把Rare整个买下来，但是他必须在一个时间节点之前完成收购。Rare后来和任天堂的关系不怎么样。分裂的疑云在2000年12月的一张圣诞卡片上展现在每个人的面前。一颗圣诞树下放着一个黑色的盒子，盒子上面有一个绿色的X。微软团队看到了这个图案，他们认为Rare值得追求。任天堂也没有做出太多阻拦。北美任天堂的副总裁格雷格·哈里森后来说Rare的品牌正在衰退，任天堂打算把钱花到别的什么地方。微软的高层与Rare展开了秘密接触，他们决定让霍奇伯格和艾德·弗莱斯碰巧到一个城市去出差，然后交换信息。

弗莱斯一直都想把这个制作室搞到手，而且他也留意斯塔普斯很久了。两个人在2002年的E3微软新闻发布会上一起亮相，他们的出现引发了许多流言。前任天堂游戏制作人肯·罗布曾经负责与Rare之间的联系，后来为艾德·弗莱斯效力绝不是巧合。弗莱斯问了罗布关于Rare内部资产的很多问题。罗布积极游说弗莱斯拿下Rare，这家制作室可能是争取更多玩家的关键，比方说喜欢卡通风格的日本游戏玩家。

“他们拥有最顶尖的天才，而且总是处于业界的尖端。”罗布说道。“我当时怀有偏见。当我离开任天堂以后再也不能和Rare共事时感到非常失落，就好像胃里留下来一个大洞。”

Rare团队总是提出方案制作高预算的大作，但是任天堂总是让他们回去看看能不能用很小的预算制作游戏。显然任天堂和Rare不是一条路上的车。

“我相信任天堂最终没有全部收购Rare的真正原因就是他们不相信以后业界会充斥着预算高达2000万美元的作品，”罗布说道。“他们觉得以后的游戏应该由小型团队制作，预算

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 软组织

300万美元。任天堂总是问Rare：你能不能制作预算200万美元的游戏？Rare都疯了。”

罗布告诉高管要去Rare探班，而等这些高管回来，他们得到的印象是，Rare是一家非常特别的公司。弗莱斯自己向微软的董事会提出了收购Rare的建议。Rare自己就拥有不少品牌，这与其他的制作室截然不同。如果微软收购了Rare，这些品牌都可以移师Xbox平台。9月24日，微软宣布他们以3.75亿美元的价格收购了Rare。微软在西班牙的塞维尔举行年度欧洲游戏展会X02的时候艾德·弗莱斯登上了舞台与斯塔普斯兄弟一起宣布了这桩交易。哈里森说任天堂将会好好利用这笔钱，投资到更多数量的游戏中去。

“这帮家伙是个令人惊异的游戏开发公司。”当这笔交易最终披露的时候巴赫如是说道。“他们有25年之久的历史，他们每款作品的平均销量达到了140万套，绝对充满创意。任天堂肯定在嘴上不认账，因为他们失去了最主要的游戏开发商。他们为我们的游戏业务增加了许多价值，他为我们拓展了许多玩家。”

巴赫希望Rare在之后的12到24个月当中为Xbox平台至少制作五款大作，不过这个预言并未成真。在他身后，艾德·弗莱斯的游戏规划已经基本成型。因为Rare如此昂贵，他不得不承担削减预算的压力。而Rare的第一款作品《鬼屋大冒险》销量惨淡，也没有为Rare以后的作品能够争取到更多的预算。巴赫明白了，“如果我们因为收购Rare而花了许多钱，那我们就没有资金干其他的事情了。”

第12章 CHAPTER 12 3-30-300

3-30-300

斯诺夸尔米瀑布总是令人难以忘怀。它位于西雅图郊外30英里的地方，以上世纪90年代热门电视剧集《双峰》的开场场景而知名。斯诺夸尔米河的河水从268英尺高的岩石峭壁上方流出，一直飞落到山谷里。有人可以通过蜿蜒的小路到达瀑布的底部，瀑布激起的水雾迎面而来。这处风景宛若梦幻，也是印第安部落举行神秘仪式之处。

萨利什休闲SPA馆就在瀑布的顶部，这个小小的休闲中心建于1916年，仅有五间客房。它原来是一个伐木工人上山路上歇脚的地方，现在也依然躲在花旗松、西部铁杉、云杉树的怀抱之中。新的旅馆于1988年在旧址上重建，改建成了一处休闲娱乐场所。在餐厅吃饭就像身处高高的鹰巢一样，大瀑布和喷流一览无余。这里有1300种之多的窖藏美酒供游人选择，新的房间里提供了壁炉和涡流浴。如果你打开窗户，瀑布雷鸣般的声音会呼啸而来冲入你的耳朵，这是个不错的观景台。

2003年2月，Xbox的经理们来到这里小住。他们现在已经是一群圆熟的老兵。他们所面对的刺耳批评越来越少，目前他们已成功地组织了Xbox的全球发售，正在庆祝Xbox Live在线游戏服务的成功上线席卷全世界。主机上的游戏已经突破了100款，其中有像《分裂细胞》这样的游戏证明了Xbox不仅仅是“《光环》机”这么简单。


微软在美丽的斯诺夸尔米瀑布附近的度假酒店作出了有关X360的重要决策。

但是现在开始规划下一代主机也嫌太晚了。索尼的Cell联盟正在高速运转。但是巴赫认为索尼犯下了一个错误，就是过早暴露了他们的意图。但索尼的声明对微软非常有效。Cell微处理器听起来就像是一项禁断的技术，有可能遥遥领先于微软可能为Xenon所选用的PC组件。是该开足马力的时候了。

他们聚在一起讨论如何推动团队前进。但是在萨利什酒店，这群高管正在为Xenon谋划另外一个绝招。他们在墙上贴上了大大的图表，上面列明了他们所需要考虑的各个要素。他们知道自己这一次再也不能迟到了，并且认为Live服务是相对于竞争对手的一项主要优势。巴赫宣布微软将在五年之内为Live服务投入20亿美元，不过业界都在怀疑微软怎么可能在这么一支小规模的研发团队和从外部采购带宽上花上那么多钱。微软的一位主管说，“这是市场宣传所使用的数字。微软为在线游戏投入的全部资源都计算在内。”当然，这是微软侵入游戏产业所必须要进行的赌博，它有带来新商业模式的可能，比如说线上活动，比如说可下载的游戏试玩版本和游戏扩展包，也可以成为小型独立开发商发布自己游戏和其他内容的平台。

而且他们还知道，游戏硬件、软件和服务的集成才是关键所在。他们争论是否每一台下一代Xbox中都应该有一个硬盘，或者应该有多种Xbox的版本。不过他们真正关心的是如果管理Xenon团队，并且使工作流程条令化。

在这个不在办公地点举行的会议里，他们创造出了新的流程管理策略。J·艾拉德提出了这个建议，他们的新战略就以艾拉德的建议为基础，称之为“3-30-300”。他们在一张白纸上花了一个金字塔，并将之分为不同的区块。罗比·巴赫端坐最高层，以一份三张纸的总体策略为指导确立整个计划的基本原则；J·艾拉德将负责交出一份30页纸的备忘录，详细描述Xenon应该是一个什么样的东西，这份备忘录应该要描述主机是什么，为何很酷，能达到什么样的目标。他手下的一小群经理人将对整个项目给出定义，并执笔这个备忘录。艾拉德要提出令人振奋的要素，其他人才能按部就班地跟上，这个压力可不小。300指的是策略的详尽描述，由全部的业务团队完成。他们开完会离开风景胜地的时候非常满意，因为他们又找到了一条前进的道路。

巴赫从艾拉德和团队的其他人那里汲取了不少理念。布莱恩·李建立了一个商业模型。艾拉德说道，如果系统设计中决定为主机增加一个成本为2美元的组件，他们将会看到在数个财年之中这个组件所带来的冲击将放大数百上千万倍。它将让管理者看到预算是如何与他人分配的，而且还要让他们看到他们自己的成功都指向其他人的工作。

“我们提出了各种各样的想法来改善这个商业模型，”彼得·摩尔回忆说。他的职位角色已经与2003年一月从北美世嘉的负责人转移成为国际市场负责人。“我们将芯片推动过了时间表。”

巴赫决定要将Xbox部门的盈利时间定在2007年。他向后推算，找准了自己所中意的理念，并且为未来的Xenon业务定好了方向。2003年3月的时候，史蒂夫·巴尔默与Xbox团队的管理者们一起坐下来回顾并检讨了Xbox业务。他对Xbox业务部门的亏损很不满意，希望采取一些措施来减少亏损。游戏业务部门的头头艾德·弗莱斯不得不原则上同意微软应该剪除掉二线作品，资源全部都集中在最好的游戏上面。至于具体怎么执行，就要看弗莱斯的了。但是巴尔默很喜欢将Live服务推广到普罗大众之

中去的想法，这对微软来说是针对竞争对手的突出优势。Xbox live服务主管之一的卡梅隆·菲洛尼曾经极力宣扬说在线服务至关重要。他说在某种意义上将Xenon连到互联网上的意义不亚于将Xenon连到电视机上，也不亚于将电源线连到主机上。你很难想像不去做网络服务。

“这个商业模式是假设你要在主机上增加很多东西，而每增加一点东西都需要你花上一点钱——每个附件，每个外设，每个游戏，订购在线服务等等，”巴尔默后来说到。

巴赫在墨西哥打完高尔夫球回来的航班上将从艾拉德、李以及其他人那里汲取到的理念整合到一个三页纸的备忘录中。巴赫让每一个人都看他的草稿，真的只有正好三张纸。“我没有靠在字体大小上动手脚而让篇幅正好是三张纸。”这个备忘录是写给比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默的。主机将挖掘出数字娱乐的商机，而游戏将在主机的服务中占据主导的位置。玩家处在一切服务的中心位置，而他们将有机会让自己的主机更加个性化以符合自己的习惯。”

巴赫假设索尼仍然会遵循五年的经典周期。根据索尼Cell的新闻发布会上的消息判断，这是可以预料的。巴赫希望微软在2005年也能够拿出自己的主机。这是他对胜利的宣言，不光是首发，而且包括首发之后的几年时间。微软也试图通过拥有自己的硬件和内置芯片知识产权来控制成本。主机所占领的市场份额将加大，至少翻上一番达到40%。这需要微软花上许多钱。

但是这一次拉里·杨的团队缩小了每种芯片研究范围，最多考虑三家供应商。关于图形芯片，他们倾向于ATI，关于微处理器，他们更中意于IBM。而当巴赫再一次提出微软这一次将利用知识产权所有权带来的优势时，杨却无法给出一个准确的答案。

巴赫也听取了全球同步首发的观点，但是并没有在备忘录中明确下来。微软品牌在美国相当强悍，而在欧洲相对较弱，在日本则可以忽略不计。如果微软能够做到全球首发，好处就是他们可以将所有的市场一视同仁地对待，没有人觉得自己是二等公民。当然全球首发少有成功的先例，微软在2001年尝试过一次，以失败告终。但全球首发的好处还是很大的。

“首先推向市场就是一个优势，”销售与市场负责人米奇·柯奇说道。“进入市场越快，你的好处越多。欧洲玩家感觉自己是二等公民。如果你更快地将产品投入市场，会有很好的正面影响。”

就像巴尔默一样，巴赫也觉得要将Xbox Live服务打造成为一个针对绝大多数玩家的广泛性服务，而不是只有购买了最初版本的10%的玩家才能享受到。这相对于竞争对手来说是一项非常明显的优势。如果Xbox Live服务得到广泛使用，微软就可以引入下载游戏等新的商业模式。这样操作的话，游戏开发商就可以在商店货架空间紧张的情况下依旧将自己的游戏送到游戏玩家手里。摩尔说：“我们成了游戏发行业界的米拉麦克斯。”（蜘蛛注：美国电影巨头之一，最重要的独立影片电影发行和制作公司）


■比尔·盖茨在视察X360的主机原型。

提早进入市场或者至少按时投放市场还有其他很多好处。巴赫在策略上是个学生。他玩的游戏包括微软在PC机上最成功的作品《帝国时代》。游戏中玩家要快速作出决定，以派遣士兵，决定生产哪些士兵，如何分配资源，以使部队和要塞都为战斗做好准备。在《帝国时代》的多人游戏模式中，非常重要的一点是玩家一定要提防对手的“早期冲刺”。在这种战斗中，一个玩家会调动所有的资源发动一次突然袭击。进攻者快速修建好军事单位，全速向还没有为自己的大本营修好防御战线的敌人冲刺。如果敌人一不小心，可能再也没有翻身的机会。巴赫所明确阐述的战略实际上就等同于“早期冲刺”。微软希望在对手明白是怎么回事之前就将对手完全打蒙。这就是典型的《帝国时代》式思考。

巴赫将备忘录的草稿修改了一下，于2003年4月2日送给了盖茨和巴尔默。他们没有提出任何问题就爽快地签署了备忘录。他们两个人都参与了大家的讨论，而且已经理解了计划。他们每隔六周左右就会和Xbox的管理团队碰一次头，完全了解项目的实际情况。盖茨说他其实想看到一份30页的报告，30页的报告还没有写好。事实上，再花六个月也不可能写好。

下一步，巴赫将这份备忘录制作成了PPT演示文档，为大概50名Xbox业务经理开了一个两小时的会。一些人提问，问为何正确的发售时间选择在2005，以及全球同步首发有什么意义。

巴赫认为2005年从技术角度上说很有意义。一场“完美风暴”已经等候在近海准备登陆，它将使消费者去购买高清彩电。他们会厌倦老旧的游戏主机，而微软将以新时代的电子游戏将自己与竞争对手区别开来。

“那时开始将我的理念传递给整个团队。”巴赫说道。

这次会议将备忘录向整个团队公开，每个人都明白了自己将要做些什么事情。在初代Xbox的时候，巴赫感觉团队没有很好的协调与协作。以前，派系斗争是主流。现在，整个团队有了一本游戏手册。从第一方游戏开发者到硬件专家，每一个人都知道了。没有人会误会时间表。

“争论基本上没有了。”艾拉德在谈到关于推迟首发的问题时说道。

之后轮到巴赫退居后台了。他已经为时间表做出了决定，是该离开机房的时候了。执行官员作为一个团队需要将决定向组织的基层贯彻下去，巴赫将协助与协作伙伴之间的沟通，但是大量的决定需要团队做出。

巴赫没有在备忘录中写明产品决定。他觉得应该由团队来做出这些决定，绝大多数情况下不需要他的同意。现在团队经验更加丰富，可以很好的执行计划。但是时间越来越短，微软已经要指定一个最后期限了。巴赫仍然不准备做出一个决定，这就是他的风格。但是他希望公司开始行动。

在初代Xbox身上堆积了太多的决定。“你发现你所做出的决定的九成无所谓对错之分，”巴赫说道。“最重要的事情是先做一个决定出来。剩下的10%的决定非常重要，对结果有决定性的影响。最重要的原则是如何做出那些决定。Xbox和X360之间的区别在于，我们没有让这些重要的决定被过滤掉。”


■《帝国时代》是罗比·巴赫最喜欢的游戏系列之一。

第13章 CHAPTER 13 揭开面纱 Lifting A Veil

决定一旦做出就不会再停下来，开弓没有回头箭。罗比·巴赫、艾德·弗莱斯和其它执行官上路了，他们告诉全美最大的游戏发行商微软准备在2005年秋季首发Xenon。

巴赫访问了纽约和洛杉矶，而弗莱斯去了旧金山。他们两个人一起造访了加利福尼亚州雷德伍德的EA。A·J·里德默去了欧洲告诉Rare、狮头工作室以及Bizarre等公司。他的日程表包括告诉他们关于次世代游戏的规划。

这些官员将他们所要披露的内容限定在45分钟左右。他们的谈话内容包括本世代的Xbox和Xenon。那时一些提前开始考虑硬件的同事已经思考Xenon的硬件长达一年之久。硬件方面已经决定下来的内容很少，但现在是将盟友拉上船的时候了。

微软的官员们并没有透露非常多的内容。现在还太早，而且已经最终决定下来的内容太少。他们向发行商透露微软已经决意于2005年秋季首发下一代主机，并向他们解释为什么选在那个时候首发。他们也说明了微软将继续坚持易于游戏编程开发的策略。微软想让成天为开发费用不断上涨、货架空间不断被挤压、授权费用越来越昂贵而忧心忡忡的发行商们日子好过一些。微软提供了以下便利：超牛的软件测试团队，用户调查以及ATG团队支持。先进技术组(ATG)将帮助开发商最终搞定游戏，充分利用和压榨硬件的机能与特性。

有了Xbox Live，微软拥有了一项索尼无法企及的优势。索尼在在线游戏服务上一直没有大动干戈，而任天堂干脆没有丝毫为自己的NGC主机开通网上服务的意思。微软已经完成了让玩家为上线而付款这项几乎不可能完成的任务。虽然数额不多，每个月仅仅4到5美元，这个数额低得远远不足以弥补微软建立起Xbox Live服务的费用，但是这项投资将在更多家庭选择连入宽带互联网服务之时有所回报。下一代主机走出大门在玩家面前亮相的时候将有更加强大的网络功能。

就像微软在自己的第一轮主机竞赛的时候所说的那样，它想成为游戏发行商的朋友。与傲慢的日本主机制造商相比，微软一直想成为主机制造商中的好孩子，它向游戏发行商提供了许多可能的选择。然而他们不会以权利金打折的方式给予自己的恩惠。他们会在市场营销和软件工具等领域砸下重金，以保证游戏主机拥有一个坚实的基础。

雅达利的CEO布鲁诺·波奈尔与巴赫在纽约的一家宾馆的大堂见了面。任天堂的革命与索尼的PS3还停留在流言阶段，波奈尔仔细听取了巴赫关于微软规划的描述。“最出彩的地方在于，巴赫并没有将下一代主机吹嘘成为一个硬件技术奇迹，”波奈尔说道。“他们对主机的软件方面进行了极大的改善，傻子也知道要给他们做游戏。”

波奈尔从来没有听到过一家主机制造商像微软一样强调自己的软件和服务，他坚信Xenon将拓展游戏市场。巴赫说过，微软是一家软件公司。在硬件方面他们也会有实力与索尼一较高下，但是真正能让自己主机领先的理由无疑在于软件。THQ公司位于洛杉矶地区，它的首席执行官布莱恩·法瑞尔也觉得微软的规划脚踏实地，值得跟着干。他相信微软一定能够在2005年完成他们的计划，因为他也知道微软在初代Xbox主机上损失惨重。

“我觉得这是个正确的战略，而且他们一定能说到做到，”法瑞尔说道。“他们给我们留出了时间，我们可以做前期的规划。他们非常清楚完成一个软件需要花多长时间。”

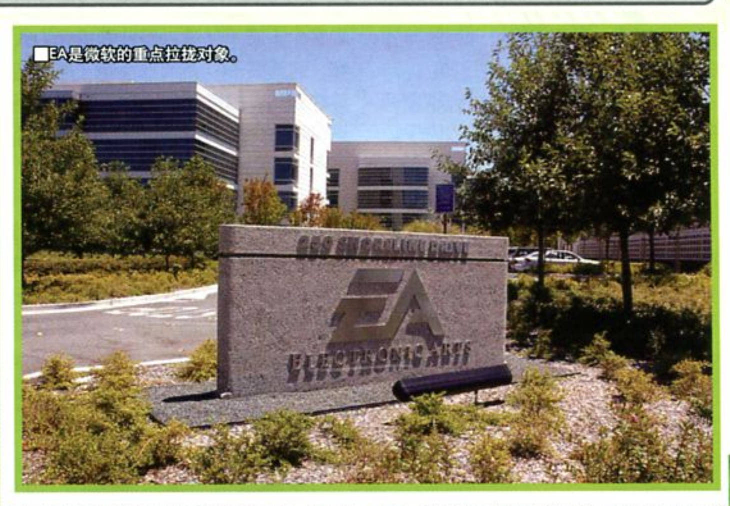
他知道微软正在上一代主机上赔钱，所以有很好的理由立即提早发售一个替代品。

“我相信他们，”法瑞尔说道。“他们想第一个发售主机，这对他们意义重大。”

巴赫说游戏开发套件将及时到位，所有的游戏发行商只要有需要就可以得到这些套件。

游戏开发套件通常对成功的主机首发意义重大。微软在许多游戏发行商心目中有不错的得分，就是因为他们的开发工具极为完善。开发商也对这些软件有深刻的理解，因为微软的开发工具从本质上来说就是PC软件开发工具，开发商早已在其中浸淫多年了。游戏开发商及早得到软件开发套件有助于他们播下游戏的种子，这样他们才有可能支持Xbox主机。而索尼的主机与之形成了鲜明的对比，PS2有一条陡峭的学习曲线，编程难度非常大。若不是因为他在市场上处于领先的位置，PS2早就因为难于编程而步履维艰了。

当微软这样的软件巨头保证他们



■EA是微软的重点拉拢对象。

的开发套件将及时到位的时候，法瑞尔这样早已经历过几个主机轮回的首席执行官当然会将宝押在上面。他觉得微软的主机时间表与自己野心勃勃的计划正好合上拍子。他已经看到了Take-Two互动娱乐公司因为PS2主机上新形态的产品而占据主流的位置。PS2主机发售时，THQ在两个工作室有50名内部开发人员，而现在它开始为内部制作室扩编，人员数量急剧上涨。他们的计划是在Xenon主机发售的时候建立11个制作室，总计1000名开发人员。

“每个人都记得《横行霸道III》，”法瑞尔说道。他说的是一款让PS2主机振翅高飞的游戏。

巴赫和弗莱斯都与EA的首席执行官拉里·普罗布斯特会了面，他对2005年的首发有正面的回应。他相信微软在认真考虑2005年的首发事宜。

EA并非对每一种主机平台都给与同样的支持。比方说它就不鸟世嘉的Dreamcast，而对索尼的PS2青睐有加。但是它一向支持Xbox，而且普罗布斯特认为以微软在游戏主机行业新来者的身分，这台主机达到的成就已经超出自己的预期了。Xbox发售六个月之后，EA重新评估了是否应该继续对Xbox给于支持。随着时间的推移，EA给于NGC主机的支持逐渐枯竭，任天堂找上门来，带来了自己的承诺和金钱以换取EA对自家主机的支持。普罗布斯特和其他的EA官员们会支持所有在发售18个月内卖出1000万台并且经受住时间考验的主机系统。他们观察主机制造商会不会支持全球行销，并且建立起一个对EA来说能盈利的商业模式，而Xenon显然符合他们的要求。

“我们在评估时考虑了许多因素，而且在微软参加第二轮主机大战的时候，许多事情已经众所周知，”普罗布斯特说道。“我们的技术专家后来说道，微软的技术是可行的。”

在EA正式为下一代Xbox主机安排资源之前微软要花好几个月的时间做出技术披露。EA的技术部门得出结论，微软的新盒子要比老机器快10倍以上。地基已经为业界第三方的王者EA打好，它可以再一次在背后支持微软。普罗布斯特在考虑主机首发的时候EA是否应该发售最多的游戏以占领最大的市场份额。

奇怪的是，尽管索尼早就宣布了为PS3所准备的Cell芯片，它却到现在也没有告诉游戏发行商们将于何时发售自己的新主机。巴赫猜测他们可能于2005年现身。

巴赫相信微软有能力按时发售硬件，但是并没有得到自己想要的一切。EA仍在就Xbox Live的事情上与微软打激烈的口水仗。普罗布斯特不喜欢订购服务让玩EA游戏的玩家向微软付款这一事实。他想从来自EA消费者的收入上分取自己的一块版税。而且，他也不满意微软收集EA消费者信息的做法，普罗布斯特认为那是EA自己的客户。这是个很大的麻烦，因为微软自己也在制作体育游戏与EA竞争。普罗布斯特告诉微软他们将只支持索尼的在线服务。

“罗比，你不需要我们，而我们也不需要你，”据说普罗布斯特在这个他所焦虑的事情公开之前早已在一次会议中这样说道。

2003年的E3上，矛盾爆发了。《华尔街日报》在2003年5月13日的那一期上做了一篇封面文章，说EA将宣布以后的体育游戏将只为索尼的主机制作在线内容。普罗布斯特在文中

说道："我们之间有一堵100英尺厚的墙。我们不会在这件事情上投降的。"他指责微软收取了所有的费用，然后都装进了自己的腰包。微软很少遭到这种蔑视，不管是来自于盟友还是对手。这在微软处理与伙伴的关系的历史上留下了一道污痕。

此时，普罗布斯特觉得微软没有同意他的意见涉及到相互间的信任。在其他绝大部分的市场上，微软到来之时都被视为独裁专断的食肉野兽。它在Xbox Live上的所作所为也正好符合人们心目中的印象。而且微软太强力了。而此时索尼美国游戏部门的头头平井一夫在同一展会上宣称索尼提供免费的在线游戏服务，而且在线服务对游戏发行商非常友好，为玩家和发行商提供了开放性和更多选择。

在《华尔街日报》的封面故事当中，EA一点也没有给微软面子，而且向每个人展示了谁才是业界的强力人物。这篇关于EA的文章压倒了展会的其他新闻。微软在E3大展上宣布价格从199美元降到179美元，考虑到微软还在亏损，首先发动价格战非同寻常。它希望自己能够狙击索尼的降价。

微软在洛杉矶举行的展会会场布置成了绿色。罗比·巴赫、艾德·弗莱斯和J·艾拉德一起介绍了Xbox主机的产品线。巴赫介绍Xbox如何为将玩家紧紧连接到一起的"数字娱乐生活方式"揭开大幕，弗莱斯则向大家展示了一些独占作品，例如《毁灭战士3》、《忍者龙剑传》和《极限竞速》。《毁灭战士3》的画面看起来比其他两个游戏强很多，但是它首先发售PC版，而且PC版的画面比Xbox版还强出一截。微软仍然试图以Xbox Live为依托争取日本玩家，这次出场的是《真梦生活Online》，这款制作费用昂贵的游戏后来命运多舛。



■《忍者龙剑传》为Xbox在美日两地的发展都作出了重大贡献。

艾拉德向大家披露了《Xbox音乐混音器》，这正是杰夫·亨肖的作品。大家可以用这款游戏在Xbox上引吭高歌，微软试图用它吸引那些不玩游戏的家庭。他还介绍了允许Xbox主机通过Live向玩家发送实时警告的计划，而XSN运动频道可以将玩家连接到实时更新数据的世界里。不过一段《光环2》的演示出尽了风头，尤其是你可以在抢夺飞行中的外星人飞车占为己有的这一段给人留下了深刻印象。不过《光环2》离制作完成还有很远的距离。老牌自由撰稿人斯蒂文·亨特感觉任天堂和索尼都又一次低估了微软在游戏制作上的实力。

在微软信心满满的背后是剧烈的挣扎。一个来自AT凯尔尼的咨询团队在一个会议室里呆了六周分析从Xbox运营到供应链等一切问题。这个名为EX10的团队提出了一系列行动建议，微软可以因此在各个方面节省3亿美元的成本。他们评估了微软应该对他的设计流程控制到何种力度，以及应该如何对付它的45家供货商。他们建议微软应该巩固从不同供货商处采购零部件的办法，这样才能够激发起更大的购买力。应该重新协调同合同制作商之间的关系，以伟创力为例，它既为微软生产鼠标也生产Xbox主机。这里的成本节省总量超出了巴赫的要求，当时他要求这些经理提出2.5亿美元的成本削减措施。而就算这样微软依旧每年损失10亿美元。

尽管微软公司一直精打细算削减成本，软件销量却一直节节高升。《汤姆·克兰西的分裂细胞》、《铁甲飞龙Orta》、《忍者龙剑传》、《星球大战：旧共和国武士》点燃了玩家的购买热情。在绝大部分跨平台游戏中，布莱克·菲斯切尔说玩家非常明显的认为Xbox版本的画面更强。Xbox团队也有一些扬眉吐气的时刻。从他们的窗口望出去，外面一片凄凉的景色，与一英里之外的青葱欲滴的微软主园区形成了鲜明的对比。而当游戏发行商来访时，微软为Xbox团队在千禧年D区的总部设立了四个休闲室。休闲室装修布置成为起居室的样子，微软员工可以在这里小憩或者向来访者炫耀新的游戏作品。人事部门为了鼓舞士气每个季度都组织有奖品的游戏锦标赛。微软需要在残酷的主机大战中不断激发士气。

第14章 CHAPTER 14 大使们 Emissaries

规划团队需要比尔·盖茨和史蒂夫·巴尔默为他们的计划亮绿灯，他们选择了2003年10月。这就意味着他们没有多少时间实验或者犯错误。他们开始找合作伙伴谈话，离开这些合作伙伴微软什么也干不成。在谈话结束之前，微软需要与几十家零件供应商签订合同购买从最细小的组件到主机外壳等超过1700种零部件。

"项目规模宏大，数量繁多。"Xenon图形芯片的软件经理马苏德·福德说道。

芯片及硬件设计师开始提出他们的正式规格，详细阐明他们的要求。他们要提出一个提议作为要求，这里的所谓"提议"就是竞标表格的行话。微软在加州山景团队的半导体负责人拉里·杨说需求表格的一大排数字纯粹是技术化的东西。但是芯片制造商也必须满足一些业务要求。他们必须及时交货，而且要搭起人力的框架，这样才能够有足够的人力投入到这个项目中来。

早期的评估已经完成了。2002年秋季，Xbox团队早已为每个潜在的供货商拿出了认真制作的投标需求。2003年的春季，他们的主要零部件供货商竞争者的清单已经被大大缩短。

出门让别人竞标是个非常滑稽搞笑的事情。出于不泄露机密的考虑，微软并没有将自己的规划对供货商们和盘托出。而出于同样的原因，芯片制造商也不想披露他们尚未上市的芯片的全部细节。每一边都知道微软准备花一大笔钱购买芯片，但是他们总是要找个具体的地方去买吧！于是舞蹈开始了。

巴里·斯派克特是Xbox首席财务官布莱恩·李手下的业务发展经理，他领受了一个任务，就是手里攥着微软提出的合同需求去造访芯片制造商。李弄出来了一套过去八年中在游戏业务中都行之有效的表格和业务模型，斯帕克特手里有一份。如果他能够谈成协议，那么业务模型就可以顺利运转下去；如果谈不成协议，那将是一场财务灾难。

"你不容许有什么闪失，因为这可是关乎几十亿美元的事情。"斯派克特说道。

他于2002年秋季造访了位于加拿大斯隆希尔的顶尖图形芯片制造商ATI技术公司。斯派克特在微软不同的销售和财务岗位上摸爬滚打了十二年，谈判桌上不是个好对付的角色。他的桌子对面是ATI的技术副总裁鲍勃·菲尔德斯特恩。每个人身边都有律师在座。会谈一开始的时候，斯派克特说道："我保留明天一觉醒来就变得更聪明的权利。我也为我的团队以及你自己保留这项权利。我们会即时解决问题。也许你明白我的意思了。你说过的话都可以不认账，我们也可以。"

斯派克特带来了一系列条款。微软一定要赶上自己2005年发售主机的时间表。微软还需要相当的性能表现。公司需要知识产权以及灵活性。它希望将ATI的利益与微软捆在一起，而且微软希望控制整个项目的总成本。

饶是斯派克特已经做了如此充分的准备，谈判也没有一开始就在正确的基点上出发。ATI习惯于操作PC业务，每一美元的销售额中他自己可以拿到25美分。微软一开始就说如此之高的边际利润在主机业务当中是行不通的，因为没有什么比廉价的主机更加重要。斯派克特说，作为回报，ATI可以销售数以千万计的芯片。菲尔德斯特恩说这是一个新的不熟悉的领域，ATI居然要在这里放弃它自己的知识产权。

谈判撞上了一堵砖墙。争论白热化了。这就是为什么菲尔德斯特恩说尽管他赞赏斯派克特的谈判技巧，但是他仍然记得斯派克特是个"冲动的家伙"。菲尔德斯特恩承认ATI费了一

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 软组织

阵功夫才明白为什么微软想要拥有ATI在一个典型的芯片设计合同中由ATI自己拥有的知识产权。微软不想成为单一供应货源的人质。它想让供货商之间展开竞争以防止价格讹诈。如果任何一方的进程符合时间表或者落后于时间表，那么它将面临奖励或者惩罚。

斯派克特向他自己的团队提出了建议。

“我们有个严重的问题，”他说道。“我们一遍遍地重复自己的立场没有任何好处。我们还在原地踏步，汽车还是停在车库里。”

如果斯派克特一遍又一遍地向ATI的高层们重复：“我想要开宝马，但是我只能付QQ的价钱。我真的付不起宝马的车价。”ATI一定会被逼疯。

问题在于，他来自微软——这个世界上最阔绰的公司之一，这在ATI倾听者眼里是想逃也逃不掉的。但斯派克特说他属于微软的一个独立的部门，而该部门并没有权利去花那几十上百亿美元。他必须站在自己的利益上考虑，否则这桩生意就没法长久。



■为了占领庞大的家用机图形芯片市场，ATI以极其低廉的价格为微软提了性能强大的芯片，如今看来这笔交易对于ATI还是大有裨益的。

斯派克特也可以这样开场：“我不懂技术细节，但是……”然后ATI的官员们就开始借坡下驴，大谈技术细节，以免让自己去做斯派克特想要做的事情。

与ATI的谈判陷入僵局，斯派克特垂头丧气，开始与其他人谈判。甚至连Nvidia也回到了会谈当中。对于Nvidia来说，微软又进入了一个熟悉的模式。首先，微软需要一枚高端芯片，其次，微软不想付钱。微软知道将于何时首发主机，这很有帮助。但是Nvidia的官员们也知道没有足够的时间完成一枚将于2005年出货的芯片。如果这枚芯片基本上类似于Nvidia为PC市场提供的标准组件，那么Nvidia并不介意敲定这桩买卖。但是它不可能在微软不愿支付足够金钱的情况下从其他关键项目中抽调数百名工程师特别为微软做事。

微软的大使们也开始寻求微处理器厂商的竞标。英特尔为微软的初代Xbox提供了一枚PC机的芯片。733兆赫的奔腾III在2001年算是相当快的了，但是相对于新出来的处理器简直太原始了。英特尔从来不怵于在本可以生产200美元的处理器厂房中为微软生产20美元的芯片。但是英特尔那时候的首席执行官克雷格·巴瑞特意识到能在起居室占领一席之地非常重要，而且游戏主机正变得越来越受欢迎。微软也觉得自己从英特尔那里得到了价格合理的芯片。英特尔当时有一枚芯片正在研发之中，它就是代号为Tejas的新版本奔腾4芯片，英特尔承诺这款芯片的主频将达到4G赫兹以上。Tejas本来应该于2005年首发，但是英特尔从来没有向市场提供过这枚芯片。微软说想要这枚芯片——以比英特尔当初想要的售价低得多的价格。

微软和英特尔几十年来一直是PC市场的伙伴。两个公司各有不同之处，前任CEO安迪·葛洛夫形容两个公司就像同一条道路上的旅行伙伴。微软其他部门的一个目标是在X360上运行Windows。英特尔也大力鼓吹这个想法，并且不断提示如果使用英特尔的芯片一切将多么轻松。微软研究院的头头里克·拉什德觉得这个想法不错，然后让手下一起破解了初代Xbox以运行Windows。他们证明了这是可行的，但是让Windows在一个内存64兆的系统上运行不会非常好玩。Windows会拖慢机器，游戏也不可能在这台主机上展现出最好的性能。一台游戏主机内存有限，不可能运行能吃光所有内存的程序。



英特尔在很多方面都可以影响微软，而且它的官员们也想尽力说服微软依旧使用他们的芯片。但是英特尔不想将它自己的设计授权给其他公司，更何况这家公司的目的是有一天将它的芯片与图形芯片整合在一起。这种整合就是霍尔姆达尔当初设想的成本削减里的最后一步。英特尔绝不会将这项权利拱手让出，所以它枪毙了自己的这次机会。微软的规划者们似乎已经感觉到了英特尔不会明说的那句话：英特尔将自己的X86处理器架构授权给其他公司的可能性与微软将Windows授权给其他公司的可能性一样大。

蒂姆·斯威尼(蜘蛛注：Epic首席设计师，Unreal之父)和约翰·卡马克(蜘蛛注：3D之神)这样的游戏制作人更加青睐于英特尔架构，因为为单核心编程非常简单。每次向他们咨询的时候他们都会死死认准这一点。多核心会带来许多调试方面的问题。而Pseudo互动娱乐(蜘蛛注：《全能战车》的制作公司)的大卫·吴说由于编程语言的进步，多核心其实也能工作得很好。

早期的情报帮助游戏开发人员开始一些前瞻性的工作。2002年年底的时候，斯威尼和他的团队开始设计一款新的游戏软件引擎，也称为渲染器，它将榨干图形芯片的新功能。斯威尼对Shader技术投入了许多精力，这种技术以新的方法为图像增加很多例如动物毛皮之类的细节，他打赌说未来微软的新主机一定会用到这些功能。

“我们是在为自己下赌注。”他说道。”我们将帮助所有的次世代主机向这个方向前进，而我们将广泛授权此项技术。”

微软也在争取AMD的投标，他们因为英特尔在最后一分钟的投标而失去了为初代Xbox提供CPU的机会。AMD的主要架构设计师之一的德克·梅尔说AMD打算从一开始就不理会这笔买卖。AMD没有英特尔那么多的资源，而且他们也抽不出那么多工程师。AMD刚刚于2003年4月发售了瞄准英特尔服务器业务的中央处理器Opteron，他的芯片工厂已经吃饱了，暂时不需要微软的业务。

已经有些合作伙伴决定不跟着微软的想法走。无论是英特尔还是Nvidia都不喜欢将芯片知识产权的所有权授权给微软这一主张。他们想要自己构建芯片。这一次合作伙伴必须要让微软主导系统设计。微软还想拿下芯片所有权在自己所选定的工厂里生产。对微软的抵抗并非仅仅来自英特尔和Nvidia，但是他们的这种立场不能使他们仍然留在合同当中。

甚至是从微软弄明白谁真正愿意和它一起干起算，这一过程也花了好几个月的时间。微软的工程师杰夫·

安德鲁斯在2003年的春季和夏季都无比焦急，担心他们可能把时间耗光而一无所获。

“紧张透顶，”他说道。

而且由于系统中可能存在各种不同的供应商，Xenon的系统设计者格雷格·吉布森也不知道究竟能够达成什么样的协议，所以他指派手下的工程师根据各种不同的情况猜测系统将会是什么样子。他甚至不知道最后的主机当中主内存也就是动态随机访问存储芯片会有多大容量。主内存芯片是个关键的组件，决定了在一个给定的时刻可以处理游戏中多大的程序或者多大的图像。它必须与主机中的处理器取得平衡，而且它的表现将决定游戏是否能够快速读取或者动物皮毛的表现是否真实。但是DRAM芯片是一种价格剧烈波动的商品。如果价格上升，微软将会因为需要支付巨额资金购买内存芯片而噎死。所以吉布森需要给高官们一些选择。他让手下的设计师设计了一个系统，可以应付从仅仅只有256兆内存到1G内存在内的任何情况。如果内存再小，那么机器的性能表现会连低端PC机都比不上；如果内存高于1G，再考虑到单枚芯片的容量，系统里的芯片又嫌太多了。初代Xbox拥有64兆DRAM。吉布森的团队开始密切注意最快的DRAM也就是大家所熟知的GDDR图形内存，它预定于Xenon首发之前面世。

IBM与ATI更加需要这项业务。J·艾拉德并不直接参与谈判，但是他一直在关注这些事情。他说IBM在未来多核心芯片上比英特尔展现出了更加长远的眼光，而且IBM需要喂饱在纽约东菲什基尔耗资20亿美元的新工厂，这项业务正好够他们忙活了。

决定要在一枚芯片上放置多少个核心，以及每个核心需要以多快的速度运行不是一个简单的事情。蓝色巨人建议在每枚芯片上放置三个核心，每个核心可以同时处理两个线程。这并非IBM所能设计的最强大的芯片，但是蓝色巨人对以合理的成本生产芯片以及将每枚芯片的功耗保持在预定的目标之内有充足的信心。好消息是芯片的部分工作已经上路，因为芯片的这些部分也是路线图中未来其他芯片当中的一部分。

在吉布森团队的眼里，这项设计就算是与经常变化的PC机相比也有很强的能力生存下去，因为其他的许多芯片架构商那里多核心芯片还没影子呢。

“他们需要伙伴关系以及灵活性，”在IBM主管与微软关系的副总裁吉姆·康姆福特说道。“而我们愿意提供。”

但是即便如此，离微软签下一个微处理器合同还有很多个月的时间，而时间却在分分秒秒地过去。有一个很大的技术问题一直在微软面前若隐若现，那就是如果微软真的考虑从英特尔以及Nvidia转移到IBM和ATI，以前初代Xbox上的游戏还怎么在Xenon上运行？

第15章 CHAPTER 15 咨询开发人员 Consulting Developers

当硬件团队正在琢磨如何搞定芯片的时候，Xenon的设计团队正在研究玩家和游戏开发人员需要些什么。当玩家看到游戏的时候就知道他们需要什么，但是游戏开发人员却是那种必须早在一切开始之前就理解次世代意义的人。

第一次时谢姆斯·布莱克利召集了一群游戏开发人员，比方说ID软件的约翰·卡马克和Epic的蒂姆·斯威尼以及Psuedo互动的大卫·吴。他们是PC游戏开发商的精英人士，而且极力游说Nvidia的图形技术。

吉布森和他的硬件团队这次也做了一样的事情，但是他们知道咨询的太多只会暴露自己的秘密。他们拉来了布莱克利所开创的ATG团队的总监劳拉·福莱尔。她负责向Xbox的游戏开发商提供技术支持，以使开发人员的日子好过一些。

ATG团队的任务是把Xbox里里外外都研究清楚。它向游戏开发商提供支持以便为Xbox制作出更好的游戏。福莱尔希望她的团队能够在24小时之内提供问题的答案。团队一年之内要回答开发人员所提出的6000多个问题，大概是微软其他软件开发支持团队数量的五倍。ATG还对他们所发现的所有软件bug进行归档整理，仅仅2002年就记录了1152个。而且ATG每年还要向游戏开发人员提供数百个评估，检查代码、内容和游戏性。

福莱尔将布莱克利的咨询团队聚集在一起。这个小型团体向重大决定提供咨询。但是范围更加广泛的游戏开发人员定期的对决定做出评估。ATG也收集上一代主机中哪些工具最好用一定要移植到Xenon上之类的信息。此外他们还要向开发商们传授多线程编程技术，收集早期的软件开发套件存在哪些错误的回馈。

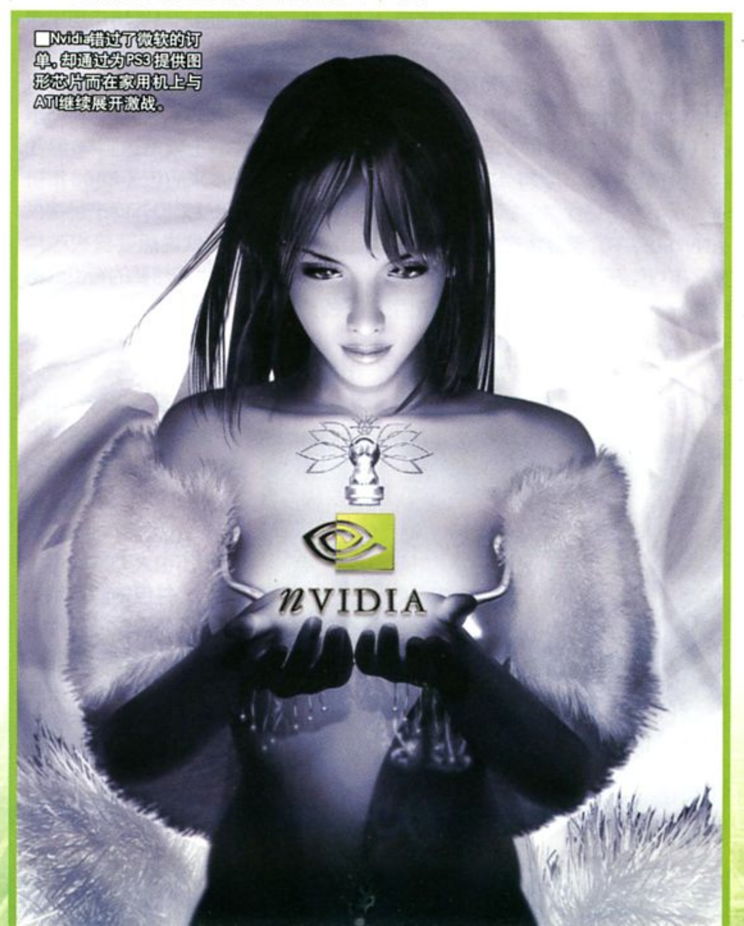
不过现在微软有了一支更庞大的内部游戏开发队伍，专家就在公司内部。吉布森联系了Bungie的图形专家——他们设计出了微软最热门的游戏《光环》，而且那时他们正在紧张地制作《光环2》，但是克里斯·巴彻尔等图形专家还是花了不少时间提出他们的建议。

巴彻尔是Bungie的高级程序员之一，他希望在系统中增加更多的内存，而且他不喜欢硬件团队做出的一些决定。比方说，系统中仅仅有一个内存控制器，它可以控制从系统的一个部分流到另外一个部分的数据通路。CPU必须通过总线，而图形芯片必须在内存当中寻找数据。这就是所谓的“统一内存结构”，它比起单独设立一个图形内存来说节省成本，但是它将导致CPU获取关键数据时产生很大的延迟，CPU有数个核心的时候，就会发生数据处理速度远比数据读取速度要快的情况。巴彻尔担心这种设计会让一切都慢下来。而为系统增加一个新的内存控制器也许会让系统变得更复杂，而且成本也会更高昂。初代Xbox也使用了统一内存，但是在Xenon中数据交通会更加拥挤。CPU可以同时处理六个硬件线程，任何一个都可能让数据流动停止下来。而且图形芯片本身也可能导致数据交通瘫痪。这就是为什么ATI建议使用嵌入式内存，图形芯片可以直接访问这种小容量存储器，这样可以大大加速总线的数据交通。游戏开发人员也担心嵌入式内存的容量太小。

吉布森在面对微软内部的开发人员时可以更加坦诚，因为他们都属于同一个团队，理解保密的价值。吉布森可以问内部开发人员如果是由他们设计主机，将会做出哪些妥协。比方说，如果他们希望增加内存，那么为了将成本控制在水平线以下，他们愿意在其他什么方面作出牺牲？

开发人员最关心的是吉布森的工程师们选定哪一家图形芯片生产商，用谁家的微处理器，系统主内存的容量是多少，是否每台主机都有一块硬盘，以及将采用哪种存储光驱，是否是DVD还是其后续产品。

“最大的问题在于CPU的并行处理器，”在第一次会议在场的一个游戏开发人员这样说道。“你真的能够处理好多于一个的处理器么？有些人说不行，他们只是需要更快的玩意而已。”



■Nvidia错过了微软的订单，却通过为PS3提供图形芯片而在家用机上与ATI继续展开激战。

一个处理器能够同时处理的线程或者是程序越多，性能就越好。更重要的是，吉布森、杨和尼克·贝克尔都知道多核心多线程主机消耗的能量远比高频单核心的处理器要少。能耗在消费电子设备中是个很重要的因素。主机消耗的能量越多，需要的风扇和散热管道也越多。游戏主机必须做的更大以容纳更多的空气流通。所有的这些都降低了消费者心目中对主机的评价。日本家庭的房间普遍较小，而初代Xbox硕大的体积只是会让消费者觉得这太可怕了。

最重要的是，微处理器的研发已经撞上了砖墙。英特尔一直在提高它的芯片频率，这是以其他衡量性能的标准为代价的，而且这促使能耗越来越高。典型的PC微处理器散发出来的热量高达100瓦，对于外表光洁体积小巧的消费电子产品来说大得无法忍受。英特尔一直利用它在生产技术上的先进性使它的芯片变得更快，它可以用最新的透镜和芯片生产设备在芯片上蚀刻出越来越细的电路。电路越小，很多事情都好办了。电子之间的道路更短，所以回路的速度提上去了。而且芯片越小用料越少，成本也就越低。

所以芯片制造商可以缩小芯片的尺寸，然后只用一半的成本就能达到同样的性能表现，或者他们在保持芯片大小不变的情况下塞进去更多的晶体管。晶体管数量通常与性能成正比，然而现在性能增强的速度在不断减慢。而且随着每一次电路宽度的缩减，新的问题出现了。电流泄露，也就是芯片所消耗的能量随着每一代芯片的进化而不断升高，甚至在芯片处于空闲的状态也是如此。晶体管更像是光线开关而不是电流开关。英特尔的首席技术官帕特·格尔辛格曾经于2001年预言如果电流泄露的趋势继续下去的话，一枚芯片上温度的密度甚至会达到核电厂那么高，甚至是太阳的温度。必须采取一些措施。

对英特尔来说非常不幸的是，其他人早就提前考虑这个问题了。当英特尔还在为提升PC机的主频而焦头烂额的时候，IBM已经于2001年针对商业服务器市场发布了它的第一款双核微处理器。它早在英特尔还在制造地球上最快的单核处理器的时候就已经研究多线程，而且成功处理了能耗问题。IBM技术部门的负责人伯尼·梅尔森说服了一名英特尔的芯片设计天才伊兰·斯普林格离开这家全世界最大的芯片制造商，转投IBM门下研究低功耗处理器设计。

谁都知道PC市场中谁赢得了图形芯片的战斗。ATI逆转了不利形势，狠狠打击了Nvidia。而对于微处理器来说，外部的游戏开发商也许更多的关注微软选择哪一家制造商。他们一般用极难掌握的汇编语言编写游戏，汇编是一种低级语言，与芯片架构直接相关。但是现在游戏程序员们用高级软件语言写代码，这样的软件可以在任何种类的微处理器上运行。

开发人员也更倾向于四核处理器而不是三核处理器，但是也理解硅技术的局限。IBM和ATI所提供的条件看起来是最理想的，所以一个参与了咨询的游戏开发人员觉得微软在向外界寻找建议之前已经下定了决心。

一个特别的问题出现了。蒂姆·斯威尼希望在主机中仍然加入硬盘的设计。有些软件开发人员利用硬盘来缓存数据，比如说一个动画片段，这样图像在需要的时候可以更快显示在屏幕上。福莱尔的团队广泛咨询了硬盘驱动器的去留问题，收到的回馈可谓五花八门。

“对一款有实质在线内容的游戏来说，硬盘是不可或缺的，”斯威尼说。“你要下载地图，你可以为体育游戏更新球队，还可以获得新的关卡。重要的升级还可以增加功能。”

如果一个玩家想要在主机中下载一个新的关卡，需要花上比较长的时间。玩家不可能在每次上线的时候都重新下载一次。而且如果Xenon中没有硬盘，主机如何能够运行老Xbox上的游戏呢，尤其是玩家需要在硬盘上存档的时候？

艾德·弗莱斯这样的鼓吹者说硬盘将有助于游戏的创新，也将成为主机的一项明显优势。第一轮咨询中来自所有其他人的评价也都表明，加入硬盘是个很棒的主意。但是许多开发人员也制作PS2上的游戏，这些游戏也没有硬盘，它们却并未因此蒙羞。

甚至是公司CEO史蒂夫·巴尔默也痛苦地承认硬盘的成本在初代Xbox40亿美元的亏损之中占据了10亿美元的份额。每一块8G的硬盘都需要花大概50美元的成本，但是由于这些驱动器只包含最基本的架构组件——一张碟片和一个磁头，所以制造商不可能削减硬件的成本。希捷最后将成本降到了30美元，但这仍然太高了。显然占据了市场五分之一的微软因为硬盘的原因不可能像索尼的PS2那样为Xbox做出很大幅度的变动。

巴尔默说：“加入硬盘是个糟糕的商业决定，它白白耗去了更多的成本，但是没有让我们在市场中取得领先的地位。”

斯威尼觉得硬盘并没有真正地被好好利用过。因为索尼以PS2占据了绝大部分市场，他说游戏开发商都以



■硬盘已经成为次世代游戏不可或缺的组件。

没有硬盘的PS2为主要目标，然后才将自己的作品移植到Xbox上。这种做法使他们很少能为Xbox硬盘的优势带来什么新的特性。但是如果微软拥有更大的市场份额，事情就会沿着另外的路线发展。开发人员会首先以拥有硬盘的Xenon为目标，充分地挖掘所有的机能。

斯威尼自己也说不准微软将如何看待他的建议，但是吉布森以更加开放的态度对待Bungie和其他微软内部的开发人员。现在他们做出了一个允许开发人员有一定自由的决定。他们可将产品线分成两个部分，一个是量足价高的高级版本，这个版本拥有硬盘；一个是入门级版本，没有硬盘。

尼克·贝克尔的手下决定硬盘的去留应该交给管理团队去解决。这就意味着游戏开发商有可能不得不在不知道最后的主机中是否会加入硬盘的情况下开始制作游戏。这种问题的解决方法叫“虚拟化”。系统构架将会产生一台主机，游戏总是假定有一块大容量的某种存储器存在。但是真正的存储可能是一块内置硬盘，也可能是一块容量小很多的但是也便宜很多的闪存存储器。这样，当玩家到达游戏的某个位置需要存盘的时候，游戏将储存在虚拟存储设备当中。从这个意义上说，只要有地方存储就可以了，游戏并不关心系统里究竟是一块硬盘还是一个什么其他的存储器。

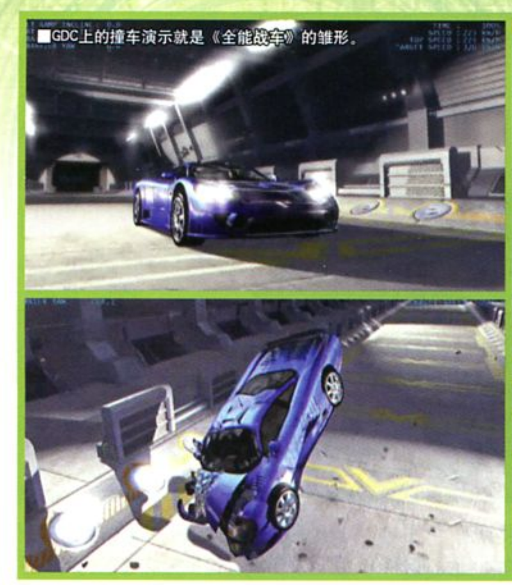
福莱尔带来了关于硬盘的坏消息。她告诉他们无法决定每台主机中都有一块硬盘，她为以后的改变保留了一些余地，但是她说目前的决定就是这样。

斯威尼不喜欢虚拟化的解决方案，因为这仍然意味着开发人员不能够假设每台主机当中都有一块硬盘。可选的硬件从来都卖的不怎么样，一般只占据全部销量的20%，这意味着开发人员不可能设计一款需要硬盘的游戏，这样才能够面向更多可能的玩家。他们会针对最低端最大数量的配置开发游戏，也就意味着他们开发游戏的时候会假设没有硬盘驱动器。而这是令他感到非常不爽的决定。

微软还要做出许多其他的妥协。劳拉·福莱尔明白他们必须在下一代主机上激发出游戏开发人员最大的梦想。初代Xbox上布莱克利最为明智的举措就是以优秀的演示同时赢得了玩家和开发人员的喝彩。Xbox前进路上的每一步中都有演示，从展示满是老鼠夹子和四处乱飞的乒乓球的混乱房间到帝王蝶在日式池塘上飞翔，再到与名为雷文的迷人女郎一起耍功夫的巨型机器人，布莱克利每一次都以制作好的动画惊掉了每个人的下巴。震撼的视觉特效是打开每个人心房的钥匙。

福莱尔知道她也要萧规曹随，让ATG团队制作出演示图像以展示目前还仅存在于微软设想中的主机的强悍性能。俄勒冈州Pipeworks的丹·顿卡尔夫为初代Xbox设计了一个乒乓球在老鼠夹子上乱蹦的技术演示，这次他又签下合同再做一个技术演示。福莱尔和她的演示技术专家德鲁·安格罗夫开始寻找创意。他们觉得以新主机展示下一代物理性能会非常酷，然后他们就拨通了大卫·吴的电话。

吴一向乐于向微软提供建议。但是他在应答微软的业务电话之前应该再多了解一些。吴的娃娃脸上留着一撮小胡子，他在多伦多领导一家年轻的游戏工作室。他一贯倾听微软的声音，但是在与来自雷德蒙德的家伙们合作时运气差得可怕。吴是布莱克利的好朋友，他们都相信一样的信条——物理效果总有一天会使游戏变得更加真实而有趣。上世纪90年代后期吴在PC平台上构想了一个名为《全能战车》的战斗赛车游戏，游戏中装备了各种重武器的汽车展开激烈的竞速，向对手发射从机枪子弹到火箭弹在内的各种武器。这个游戏进行的非


GDC上的撞车演示就是《全能战车》的雏形。


《全能战车》后来终于在X360上推出。

常顺利，但是另外一家微软的制作小组数字恶魔也在构思一个类似的游戏。微软最终决定在1999年的年中砍掉吴的游戏。

Xbox正在蓄积力量的时候艾德·弗莱斯为了弥补之前的举动，为吴的另外一款同样建立在物理效果上的游戏开了绿灯。这款游戏中汽车采取卡通游戏渲染的同时还要遵守物理定律。吴当时想他可算有了一个随Xbox首发的成功游戏。但是2000年的圣诞节微软打给吴的电话又一次带来了坏消息。公司不得不撤消了《Cel Damage》的开发。吴强咽下这口气另外找了一家发行商EA来为他在Xbox上发行这款游戏。游戏最终在首发阵容中亮相，但是销量平平。

2003年福莱尔给吴打电话的时候他正好需要另外一个项目。他说他很乐意为Xenon开发一款演示程序。动画中的车辆不仅画工精美，而且还使用了真实精确的物理引擎。这款引擎使用了"精细元素模拟"以在汽车碰撞的时候决定物体的轨迹。吴还想要让汽车在碰撞的时候像真实的汽车碰撞一样产生变形。需要巨大的计算能力才能完成"精细元素分析"，分析将精准地描述当汽车撞上一堵砖墙的时候汽车的损坏情况，以及碎片将向哪个方向飞出。引擎的完成需要很多数学运算，尤其是浮点运算，而且必须同时进行。

但是只要吴为游戏编写了正确的物理引擎，游戏中的动画运动将更加轻松。以前如果两辆车撞到了一起，程序员需要准确地告诉电脑汽车将如何变形，如何冲击以及如何凹陷。但是一旦物理定律被精确地编程进入游戏的环境行为中，汽车将会撞到一起，然后准确地自行撞毁，自行凹陷。如果一辆汽车撞到了树上或者是其他建筑上，物理程序将自动而准确地生成它所遭受的损害。程序员无须为每种碰撞而特别编写程序，这实际上为程序员节省了很多时间。他向福莱尔描述了自己的计划，而福莱尔让他干下去，设计这款名为"撞击"的演示程序。

吴开始考虑可以在Xenon主机上以真实物理游戏的身分复活《全能战车》。他知道再次与微软合作需要冒很大的风险，但是他以公司为赌注，觉得这个演示将吸引人们大量的注意力，这将有助于他锁定一家发行商为游戏注入资金。

"这是个我长期以来一直想做的游戏，"他说道。"没有人曾经以正确的方式制作过汽车战斗游戏。"

他们从ATG内部的美工保罗·斯蒂德那里得到了很多关于汽车材质贴图的帮助。斯蒂德是个很有个性的计算机动画师，他为吴的汽车材质贴图帮了不少忙，不过也在忙活自己的演示动画。

斯蒂德在《毁灭战士》的制作商ID软件初试身手，然后去了Origin系统公司为"《银河飞将》系列"效力。斯蒂德脾气火爆，他公开掺和到一些ID前创立人出走以后在达拉斯设立的对手公司的恩恩怨怨之中，然后离开了ID软件。ID软件的编程天才约翰·卡马克在他的.plan中(Web上一种早期的博客)说在一场ID追求新游戏的战斗中斯蒂德被炒掉了。那场激烈的争辩中卡马克被拥有公司大多数股权的两个美工凯文·克劳德和阿德里安·卡马克所拒绝并推翻。

斯蒂德接着为位于华盛顿州雷德蒙德的疯狂切线公司效力，这家公司由前微软DirectX的布道者阿列克斯·圣约翰所创立。他设计了一个名为《坏贝蒂》的游戏，这款游戏融合了老派街机游戏《Tempest》的风格，不过里头有个根据某著名的公关小姐的身体建立模型的性感角色。然后斯蒂德开始着手制作艳舞女郎视觉效果器。这个程序里性感的女孩子将随着音乐的节拍跳跃、摇摆、旋转。他的目标是构建出完美的女性身体，人物动画的运动和物理也要真实，所以模特的乳房也会像在真实世界中一样摇动。他为视觉效果器建立了一个又一个女孩的模型。拜Napster这样的公司所赐，盗版MP3极为猖獗，而音乐粉丝们数百万次下载艳舞女郎视觉效果器。疯狂切线公司依靠艳舞女郎视觉效果器发布自己的软件，也怂恿玩家为升级而付费。

斯蒂德接着离开了疯狂切线，全职为艳舞女郎建模，然后他就被招进了微软的ATG。他的任务是为炫耀硬件平台的处理能力而制作图像。斯蒂德是个自学成才的美工，他在每周工作60个小时之余还撰写关于计算机动画的书籍。这些书籍的主题包括如何建立网格，实现高洛德渲染，以及手动设置顶点。

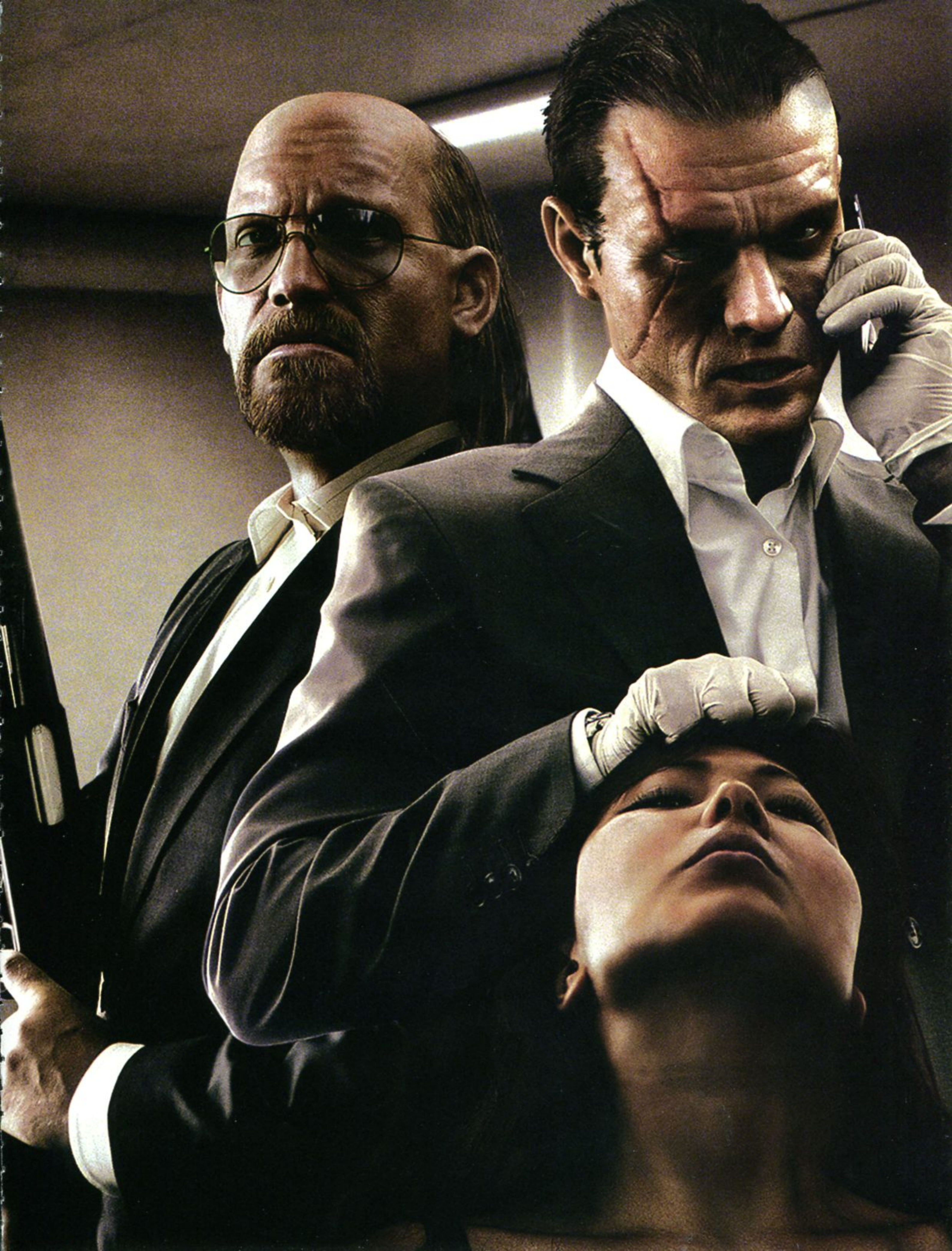
关于如何展示Xenon主机的性能，斯蒂德自己有一些特别的想法。他开始了一项自己称之为"伊娃"的女性的研究。此项研究包括琢磨数以百计的美女模特的图片，然后与她们面谈。他拥有这些模特的电话清单。在这些会谈当中，他在她们身上放置一些动作感应器的电极捕捉他们的运动，这一过程也称为动作捕捉。他将动作捕捉的精确度推至极限，一直精确到毫米。然后他将数据扫描进电脑，最终的目的是用这些图像制作出一个看起来和动起来都非常像真人的动画人物。

八个月之后，伊娃的形象成为了焦点。她在黑白相间的轮盘赌的阴影之下，是个胸部丰满的女人，帽子盖住了她的双眼。她身上惟一的亮色就是红色唇膏。她坐在一把椅子上，正在桌子上磕烟灰。她身上综合了许多真实女人的因子。影子从她的脸上落下来，好像真的坐在一盏路灯之下。伊娃大概由8万个多边形组成，这也是计算机动画人物模型的基本数量，而那时的Xbox上的人物通常只由几千个多边形组成。这一切最终生成了一幅图像，不明就里的人恐怕还会以为这是一个二十世纪四十年代的黑白电影中的角色。她手里的饮料就像一杯真实的水。斯蒂德惟一真正想要做进去而没有实现的内容是从香烟上冒出来的3D烟雾，因为他已经赶不及了。这是那种令人起立致敬的画面，这是那种可以锄定人群的技术演示，游戏开发人员将为这种即将到来的技术而振奋不已。

"我准备在一切可能的地方加上一个性感小妞，但是他们说不！"斯蒂德说道。

（未完待续）


后来在GDC上公开的伊娃演示令人印象深刻。



X360上市两周年回顾

文 东方蜘蛛

让我们回到这个千年纪的第一个情人节，也就是2000年2月14日，索尼的PS2主机发售之前的20天。

这一天，很多微软的头头在回家亲吻自己的妻子之前都筋疲力尽，涨红了脸——这次史称“情人节大屠杀”的会议长达六个小时，唇枪舌剑，口沫横飞，最终盖茨和巴尔默拍了板，微软决定投入巨资进军游戏业，与索尼公司的PS2一较高下！

如果要找出一个日子作为X360发端的话，这一天有资格算进去——这个会议上微软不仅决定进入游戏业，而且决定不仅要制作出第一台主机，还要继续做出第二台、第三台微软主机，做上二十年，把游戏产业占为己有。微软当时就决定制作第二台主机的原因很简单，它根本没有指望自己的第一台主机能够获胜，只是希望自己积累一些经验和品牌、渠道——它开始决定做游戏主机的时候，索尼未来的王者PS2已经蓄势待发，而当微软自己的Xbox上市之时，PS2的销量已经达到了2500万台，Xbox绝无可能再去追赶如此之大的差距。2001年11月15日，微软向欧美玩家推出了自己的第一台家用主机——如果你不算史前动物MSX的话。

微软在这次主机大战当中仍然取得了不错的成绩，它以新来者的身分硬生生地挤下游戏老铺任天堂，以全球2400万台的销量抢到第二名的身位，虽然亏损惨重，却仍矢志不渝地向游戏业界霸主地位发起冲击。在业界有着“2.0版”公司外号的微软，它真正的武器就是自己的第二台主机——X360！

也许我们还要记住2001年3月25日，这一天就是微软开始调配人力为自己的第二台主机做计划的日子，甚至离初代Xbox的发售还有半年多的时间。倒不是微软高瞻远瞩有什么先见之明，而是索尼在之前的4天召开新闻发布会宣布联合IBM、东芝等业界巨头研发下一代PS主机的CPU也就是Cell，而下定决心与索尼周旋到底的微软必须跟进，当时就为下一轮主机大战做好战略规划，绝不能再次迟到。他们为自己定下的目标是，在2005年与PS3同步上市——Xbox业务的主管罗比·巴赫认为按照正常的周期，从研发一枚CPU到实机上市之间的时间大概是4年，于是微软所有的规划都按照这个时间表制定，而且，居然按期完成了。

2005年：青云出岫

比尔·盖茨在2005年CES展开展前一天也就是2005年1月5日下午6点30分向全球媒体首次公开了下一代Xbox，这台主机在展会上并没有对外宣布一个正式的名称，反正没有叫Xbox2，原因非常简单：Xbox2听起来就比PS3矮一截。随后，微软展开了一长串市场营销攻势，反复向全世界的媒体和玩家传递自己主机的优点和理念。

银弹充足的微软从来没有放弃过拉拢第三方的努力。早在2005年7月，微软就宣布《生化危机5》、《山脊赛车6》、《超级机器人大战》、《WE》等传统PS系主机游戏已经决定在X360主机上推出，同时宣布几乎所有日本一线第三方厂商都已加盟X360。这只是个开端，我们以后还会看到，越来越多的重磅炸弹出现在X360的武器库中。

2005年5月12日微软借助MTV频道向全球直播X360发布盛会——显然，微软认为X360主机的受众与MTV的观众有相当大的重合度。众多演艺明星、业内人士纷纷亮相助阵，全世界游戏爱好者大饱眼福。新一代Xbox主机揭开了面纱，宣告了次世代战争序幕拉开。

2005年8月17日德国莱比锡游戏展上，微软正式公布了X360在北美及欧洲的发售信息。美版于11月22日发售，豪华版399.99美元，标准版299.99美元。欧版12月2日发售，豪华版399.99欧元，英国279.99英镑，标准版299.99欧元，英国209.99英镑。

2005年11月22日，微软告诉全世界的玩家：我来了，次世代主机大战开始了！

X360在欧美的首发不出意料。无论是在纽约还是在伦敦，第一台投入战场的次世代主机引发了长长的队伍和疯狂的抢购，X360引发的狂潮一直持续到了2006年2月，美国和欧洲市场才逐渐不再缺货。

X360于12月10日在日本的首发也不出意料，那就是惨败——虽然历史上最悲惨的主机首发记录一年半以后被PS3的欧洲首发打破。微软为日本市场准备了10万台主机，据MC统计首发只卖出去了4.4万台，大堆大堆的X360摆在日本的游戏店铺里无人问津，Gamespot的编辑看着图片直流口水，大骂上天为何如此不公——我们还能依稀记起，2002年Xbox主机日本首发时尚且还有两百多名日本玩家在秋叶原的电器店门口排队。《最终幻想XI》、《九十九夜》等为日本玩家准备的作品，或者是冷饭或者质量糟糕，日本玩家自然不买账。

然而，从全球市场上看，X360的首发基本上算是完成了任务。截至2005年底，微软卖出了约130万台主机。尽管没有《光环3》压阵，然而游戏首发阵容却给了微软和自己的拥趸不少信心。主机的游戏销售比高达3.9，也就是说每台X360主机平均带动了3.9套游戏的销售，这还没有算LIVE Arcade等小游戏的下载。《使命召唤2》发售后不久就突破了100万，也将《光环2》从LIVE排行榜榜首的位置上挤下来，自己霸占对战排名榜首的位置长达将近一年的时间。从首发游戏的素质来看，欧美媒体平均分在80分以上的游戏有9个，而且有5款2005圣诞期间发售的游戏最终销量超过了100万，这绝对是史上最强的首发阵容之一。





2006年：阔步前进



▲《幽灵行动：尖峰战士》为X360的2006年大计开了个好头。

时间是宝贵的，X360必须赶在PS3上市之前确立起足够的领先优势以使第三方能在X360平台上获取最大的收益，从而借助第三方的力量彻底甩开PS3，幸运的是，微软艰难而又稳定地一步步朝这个目标迈进。

2006年3月又是一个丰收的月份，微软得到了两款强援：美式RPG的新扛鼎之作《上古卷轴IV》和《幽灵行动：尖峰战士》。两款游戏素质超高，得到了欧美媒体的高声欢呼，平均得分都在90分以上。玩家慷慨解囊，很快这两款游戏的销量都超过了100万份，在主机销售的热潮有所减退的传统淡季仍旧吸引了不少玩家的眼球。不过，这两款大作和以后的游戏相比还只能算是开胃的小菜。

2006年3月16日，新加坡、香港、台湾地区正式发售X360主机及游戏，微软宣布，所有的第一方游戏都将有中文版，这是对国内不通英语或者日语玩家的绝大利好。4月7日，微软在东京召开了新闻发布会，不仅公布了在日本的下一步发展战略，而且强调将更加注重日本等亚洲玩家的需求，一改上代主机纯美式主机的印象，加强X360上的动作游戏和RPG游戏的开发力度。微软为此挖来了《最终幻想》之父坂口博信开发两款日式RPG，除了针对《最终幻想》和《勇者斗恶龙》开发的《失落的奥德赛》和《蓝龙》，Tri-Ace、SE等日本RPG名厂也为X360主机打造《Cry-On》、《最后的神迹》，NBGI献上了《信赖铃音》。一年半之后的今天，我们看到了微软的努力已经收获成果。就算你是一个日式RPG的粉丝，那么现在最好忘掉开发了两年进度还只有13%的《最终幻想XIII》，您的最佳选择不是PS3，不是Wii，而是拥有《蓝龙》和《信赖铃音》的X360，而且还会马上迎来《失落的奥德赛》。

2006年7月21日的E3上，微软宣布X360六月底全球销量已达500万台。

然而2006年对360主机最大的利好消息之一，无疑是E3大展上彼得·摩尔的纹身——核弹级别的《GTA4》将登陆X360主机！业界能与《GTA4》平起平坐的游戏不多，也就是《光环》、《GT赛车》、《口袋妖怪》等有限的几个，就连《最终幻想》、《超级马里奥》等传统游戏品牌出了新作能不能赶上《GTA》的销量还要打一个大大的问号。《GTA4》不光要登陆X360主机，而且还会有X360主机独占的内容通过LIVE下载。当初PS2在欧美甩开Xbox和NGC主机就是靠的《GTAIII》，而现在《GTA》最新作将以完整版的形式登陆X360，这无疑是扎向PS3心窝的一把尖刀。我们后来知道了Rockstar支持X360主机的内幕：微软借给Rockstar公司5000万美元的巨款开发两个独占章节，以缓解Rockstar的财政压力。

2006年8月8日，Capcom的新作《丧尸围城》上市，以动作和僵尸闻名的老卡做这种题材的游戏一向驾轻就熟，又是一次轻松的名利双收。

X360主机发售一年之时，有了六款游戏销量达成全球百万（注：有几款首发游戏在主机发售一周年时尚未突破百万销量），而在发售不到两年时，已经有了25款游戏达成百万销量，这一数字甚至超过了家用机的王者PS2发售不到两年时的成绩！

2006年10月31日，微软公司为圣诞大战最后一次升级了装备。X360主机的秋季升级，此次升级的重要内容是使游戏画面输出达到1080P，还将能够支持即将发售的外接HD DVD播放器。

2006年11月11日，X360的真正考验到来了，那就是最强大的对手——PS3的上市。作为上一代主机大战的胜利者，作为历史上卖得最多的家用主机的正统继承人，PS3无疑是X360必须毫无保留与之周旋的真正强敌，而Wii由于定位不同，不能算做X360主机完全意义上的竞争者。此时大家最为关心的问题——X360与PS3性能谁强谁弱也引爆了网上的无数口水战，世界上最大的游戏网站Gamespot及时站了出来为大家回答了这一问题：在它进行的PK中有包括《拳击之夜3》在内的7款游戏参加了比拼，X360以7:0干脆利索地零封PS3。微软创造了一个家用机史上的奇迹：先发售的主机性能高于后发售而且价格更贵的主机。

X360主机为PS3的发售做了周密的准备。主机上微软大打现货牌，准备了充足的货源；在游戏上，微软为欧美市场拿出了画面效果惊为天人，获奖无数的《战争机器》，为日本市场拿出了坂口博信、鸟山明、值松伸夫等全明星阵容打造的纯日式RPG《蓝龙》。《战争机器》



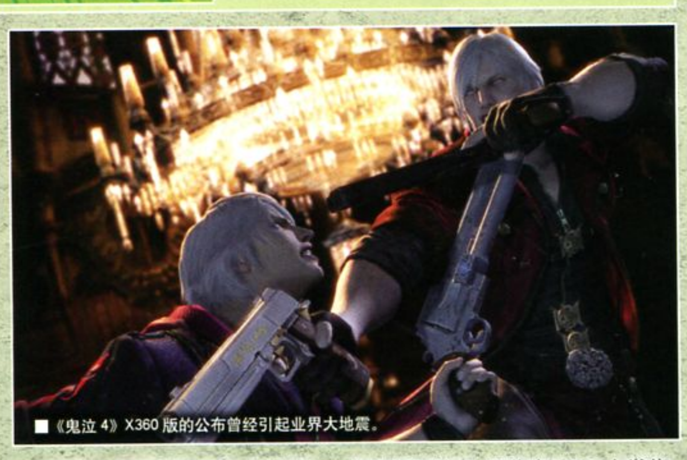
■《战争机器》成为X360机能的最佳诠释。



选在PS3上市之前的4天发售，把PS3的画面比得像PS2。当然，《战争机器》不是微软和玩家在2006年圣诞商战中惟一的收获。邪恶的《DOA极限沙滩排球2》11月22日上市；《PES6》、《失落的星球》、《使命召唤3》、《彩虹六号：维加斯》、《蓝龙》、《宝贝万岁》等游戏各擅胜场，组织起了一套完整的阵容，分别满足了不同口味的玩家，销量亦是可喜可贺。现货收了不少，期货也频频拉高。2006年12月22日，世嘉宣布最强3D格斗游戏之一，原来由PS3独占的《VR战士5》登陆X360——这是"《VR战士》系列"家用机版本第一次跨平台发售。

2006年的圣诞商战以微软在欧美的全面胜利而告终。原创新作《战争机器》席卷无数欧美媒体的最佳游戏、最佳技术、最佳画面大奖，硬是将晚发售一年的PS3游戏统统压在了身下。《战争机器》的销量也气贯长虹，两周内卖出100万份，六周内就达到了200万份的出货量，在发售将近一年之后的今天已经拿下将近500万的销量，而且仍然能够保持美国市场每周两万份左右的销售数字，蜘蛛甚至预感两年后它的销量将与《光环3》平起平坐！在LIVE对战排行上《战争机器》也将《使命召唤2》拉下马来。而在日本由于X360业务依旧不振，日本Xbox事业本部长的丸山嘉浩被迫离任，原担任日本地区Xbox游戏内容推进部长的泉水敬取而代之。2007年初，微软宣布X360在2006年的出货量达到了1040万台——当然这个数量有不少水分，这1040万台中至少有100万台压在经销商的仓库里。虽然之后的几个月游戏软件仍旧保持了不错的销量，但是微软仍不得不将2007年6月份的预定出货量从1600万台调低到1200万台。

2007，结束战斗！


■《鬼泣4》X360版的公布曾经引起业界大地震。

年初，《失落的星球》作为新年礼物在欧美发售。Capcom的这款游戏仅出货量就突破了100万，股票狂涨。再想想之前的《丧尸围城》，这简直是微软通过Capcom给所有的日本第三方厂商打出的广告：来到X360平台上吧，这里大口吃肉，大碗喝酒！难怪3月份Capcom顺势宣布原来由PS3独占的《鬼泣4》登陆X360，将与PS3版本同步发售。

2007年微软的脚步踩得非常稳健，基本上保持每月一个百万级作品，另有三四个不同类型的小品级游戏发售的节奏。

2月，原GTA主创人员单飞后的最新GTA类作品《除暴战警》发售，销量顺利突破100万。

3月5日的游戏开发者会议上，微软宣布发售容量达512兆的记忆卡，这也使《恶魔城》等大容量的游戏登陆LIVE Arcade成为可能；LIVE用户也提前计划4个月达到600万。20日，索尼的传统盟友NBGI终于按耐不住，宣布传统PS系主机游戏《皇牌空战6：解放战火》和《美丽的块魂》将于X360主机上独占发售。后来其他渠道证实，这两款游戏均为限时独占，即先在X360上发售，之后再移植到其他的平台上。28日，微软宣布增加HDMI和120G硬盘配置的精英版将于4月上市。

4月，欧美地区的人气新作，广受好评的《吉他英雄II》登陆X360。

5月，《极限竞速2》上市，《命令与征服3》上市。7日，X360春季升级开始，此次升级加强了MSN用户的互通性。16日，《光环3》的多人测试开始，不出意料的打破了所有LIVE记录。19日，微软将所有连上LIVE的改机用户封杀，只有未经刷机，只能运行正版游戏的主机才能连上LIVE，史称"五·一九惨案"（怎么听着有点耳熟）。有人说没有连上LIVE的X360主机只能算是X180，此举将有效打击盗版。

6月，《信赖铃音》上市。

2007年的E3上，Konami宣布《寂静岭5》登陆X360和PS3平台。《寂静岭》的制作人坪山优史说本系列的销量80%在日本以外，而这两台主机中谁在日本以外占据最大的份额不言自明。

E3之后，微软的Xbox业务掌门人彼得·摩尔去了EA，而EA前总裁丹·马特里克加入微软，接任彼得·摩尔。EA行政副总裁约翰·斯查佩特将前往微软，担任LIVE、软件和服务的企业副总裁。业界普遍认为此举将有效有意拉近微软与EA之间的关系。

微软宣布的财报声称2007年4月1日至6月30日游戏部门亏损为11.99亿美元——未来3年X360的售后维修费用全部计入上季度，这是微软的一个惨痛教训。

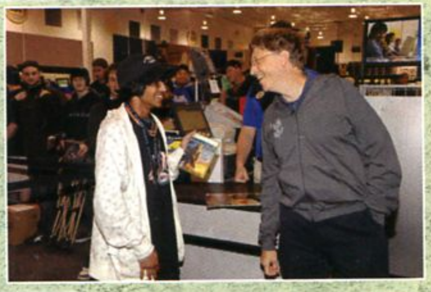
2K的《生化奇兵》于2007年8月发售以后好评无数，光是满分就拿了14个，媒体评价甚至力压《上古卷轴IV》、《战争机器》、《光环3》等超级大作，销量也很快突破百万。可惜8月份也有一则坏消息，那就是原定于10月发售的《GTA4》延期到了2008年春季，这将对X360的年底商战造成极为不利的影响。另外一个微软的隐忧就是X360主机上的游戏品质和销量虽然没得说，但是主机销量一直平平，虽说压制住PS3没有问题，但却远远逊色于Wii主机。

X360与Wii一路高歌猛进，PS3软硬件销售一直抬不起头来，7月份PS3不得不宣布降价，之后微软立即做出了回应：X360主机也宣布降价回击！算下来微软已经有20个月未对自己的主机降价调整，这多少说明了X360在市场上处于非常主动的地位。X360豪华版从399.99美元降为349.99美元还增加了HDMI接口，精英版从479.99美元降到449.99美元，核心版降价20美元，新售价为279.99美元。降价之后北美市场立即做出了回应，X360的销售在8月比7月多出了三分之一，在PS3面前继续保持优势！

然而，在一款游戏面前，这些销量破百万的游戏发售和降价只能算是重量级拳王争霸战之前的热身赛。

9月25日，审判日到来了。打破纪录不是问题，我们关心的是《光环3》能在多大程度上提升原来的记录。所有的数字和热烈发售场面都告诉我们，9月份属于微软。全世界到处涌动着为《光环3》跷课的玩家，他们在商店前面排起了长龙，场面险些失控。微软宣布，《光环3》发售之前就已经拿下了150万套预定量，最昂贵的传奇版早已被一抢而空。发售首日就吸走1.7亿美元，首周拿下3亿美元的全球销售额。仅在北美《光环3》就用12天的时间卖出了330万份，全球销量接近520万。它的发售竟然拉低了美国电影业的票房——大家全都在LIVE上组队厮杀呢，对不起了好莱坞巨头们。微软更是依靠《光环3》的带动，北美单月销量历史性地反超Wii主机。更有甚者，据MC统计《光环3》以5.9万的销量霸占了一次日本周销量榜首的位置。

除了大作发售，微软又应对PS3降价推出了增配降价版新主机。罗比·巴赫向《金融时报》透露，Arcade版X360将在圣诞前登陆美国，价格仍为279.99美元。Arcade版售价与核心版一样，但是添加了HDMI接口、记忆卡和5个XBLA游戏，手柄也升级为无线手柄。10月23日，亚马逊等网站开始发售新版本的X360主机。


▲《光环3》创造了奇迹，不枉盖茨亲自出席首卖会。

这个寒假有点热：

能让人忘记初步成功的，只有完全的成功。微软从2001年被人嘲笑到目前在次世代主机大战中站稳了脚跟，一路多坎坷，终于迎来收获的季节——主机销量和游戏销量依旧遥遥领先PS3，优势还在不断加大。证据之一就是微软已经将索尼手中除《MGS4》和《FFXIII》之外的几乎所有第三方大牌搜刮殆尽。

《光环3》已经摧毁了对手的阵地，该作发售之后X360玩家日子无疑是痛苦而幸福的——太多大作挤在这个圣诞季发售，豪华阵容比去年有过之而无不及，《GTA4》延期就延期吧，现在的游戏实在是玩不过来了。枪有《使命召唤4》这一叫好叫座的猛作，车有《PGR4》、《极品飞车：职业街头赛》，球有《NBA 2K8》和《NBA LIVE 08》、《FIFA 08》、《PES 2008》等不败作品。美式RPG有《质量效应》、日式RPG有《失落的奥德赛》，音乐类有《吉他英雄III》、《摇滚乐队》，空战类有《皇牌空战6》，动作类有《刺客信条》，割草类游戏有《真·三国无双5》，微软你想累死玩家么？

能够连续三次在圣诞商战中瓜分最大份额的主机，将是最终取得胜利的主机！明年开春，我们可以看到《GTA4》、《分裂细胞5》、《兄弟连》、《战地：恶人连》、《虚幻竞技场3》的发售将继续充实X360主机已经非常饱满的阵容。再之后的《艾伦·韦克》和《神鬼寓言2》、《忍龙2》、《战争机器2》、《灵魂能力4》、《光环战争》、《辐射3》等作品仍可看高一线，也许——那时PS3最后的遮羞布《MGS4》宣布投诚！

X360拥有坎坷的过去；X360拥有辉煌的现在；X360拥有光明的未来。若干年后，当我们翻开第五次主机大战的战史，将发现这个圣诞是X360取得决定性胜利的阶段，而你我都将是这个改朝换代的历史时刻的见证人。



▲有了《GTA4》，明年X360的软件阵容就有了着落。

日本市场：心急吃不了热豆腐

拜日本人的排外心理所赐，能够在日本取得良好销量的欧美产品少之又少。X360主机虽然在日本市场依旧处于弱势，但是谁也无法无视微软所取得的进步。上一代Xbox主机在日本花了4年时间才卖了47万台，但是X360在经过第一年几乎停滞的销售之后，第二年X360的销售在PS3的重压之下还有了一些起色，销量达到了30多万台！也就是说，微软两年的时间就完成了上一代主机整个生命周期的销量，照这样下去X360完全可以在两年之后达到100万的销量，果然是天道酬勤。除了《蓝龙》、《肖邦之梦》、《死或生4》、《偶像大师》等纯日式游戏的推动，Capcom等日本公司为海外市场制作的X360独占游戏也会反过来推动日本玩家购买X360主机，而纯美式游戏也慢慢得到了少部分日本游戏玩家的认可。笔者仍旧记得日本亚马逊网站上的游戏类销售排名上一度有三款X360游戏排在前20位：《皇牌空战6》、《刺客信条》、《美丽的块魂》，而此时PS3只有两款游戏排在销量榜前20位，这在一年以前是不可想象的。前不久X360精英版在日本上市时竟然得到了NDSL、Wii主机才拥有的待遇：品切了！（即卖完了缺货），尽管精英版的供货数量只有区区5000台，但这已经是对微软在日本市场的努力一个足够振奋人心的回报。

但是由于现在的日本玩家几乎是全世界唯一不对FPS感兴趣的群体，对画面似乎也没人有什么要求，X360在这一代主机想要翻盘是几乎不可能的，最好的结局是在PS3彻底失败以后占领对画面有要求的那一部分玩家的客厅。



▲《皇牌空战6》在日本的期待度相当高。

X360的噩梦——三红！

毋庸讳言，X360主机尽管取得了巨大的成功，然而它的严重缺陷我们也不能视而不见，这就是三红灯故障。在笔者看来，一个大批量生产的工业品在正常使用的情况下有30%的概率在一年内自行罢工无法使用，只能说明工业设计、后期测试及质量控制三方面的彻底失败。对于享有正常保修的国外、境外玩家来说，他们要将主机寄回等待微软维修好以后寄回来，之间的游戏时间只好做出牺牲；对于微软来说，它要拍出10亿美元为自己的错误买单，这一代主机不太可能盈利了；而对于不享有保修的大陆玩家来说，我们只好去电玩店的Boss那里伸头挨上一刀，少则三百，多则五百，甚至看到Boss把手一摊：对不起，这台机修不好了！

引发三红灯的原因是X360主机内部不合理的散热设计，导致采用90纳米技术生产的图形芯片运行一段时间后过热无法正常工作。解决方法就是加强散热，或者采用业界更先进的65纳米制程减少发热量，以杜绝三红的发生。微软在今年的新版主机（全部光环版和精英版新版本）当中采用了代号为Falcon的新主板，并且将CPU的制程升级到了65纳米的制造工艺，还对主机的散热系统进行了改进升级，据称这一批主机的三红概率小了很多。然而，蜘蛛要奉劝国内玩家再耐心等等，观察这一批主机是否将三红的概率控制在可以接受的范围之内。据与微软关系颇深的权威作者Dean Takahashi透露，微软正在研发代号为Jasper的新主板，明年8月份也会将GPU升级到65纳米技术，这批主机将在明年圣诞节期间上市。采用了新制程的GPU发热量将以指数下降，从而彻底杜绝三红问题。大陆玩家，尤其是学生玩家最好还是忍住目前这些优质X360游戏的诱惑，将自己或者父母的血汗钱花到一台无须担心突然报废的主机上——如果那时你能确定自己买到的不是翻新主机。

行货，大陆玩家心中的痛！

电影下载——微软的阴谋！

其实，微软从涉足游戏业的那一天开始就醉翁之意不在酒。微软进军游戏产业从来不是为了卖游戏赚钱，根本目的是占领全世界的客厅——索尼的PS已经成功做到了这一点，微软看到了，所以盖茨拍板挑战索尼时已经为初代Xbox做好了亏损十几亿美元的准备。即使初代Xbox的亏损总额达到了远远超过预想的37亿美元，盖茨仍然决定继续玩下去。只要能够占领全世界玩家的客厅，就是微软的胜利！微软的计划无非如此：全世界的客厅都摆上一台微软的主机，连上LIVE网络以后就可以付费下载——不光是游戏，游戏只是小case，微软真正希望大家下载好莱坞影厂、MTV、HBO等娱乐巨头的电影电视节目！这样，消费者只要在家按几下遥控器就能看到高清画质的电影，而不是出门去买成本较高的光碟！电影电视市场的容量岂是游戏产业所能相比？X360主机及其继任者将成为无地域限制的机顶盒，而这个机顶盒属于微软自己。微软将成为全世界娱乐公司的发行渠道，也成为他们的太上皇。

蓝光、HD之争？微软不是很感兴趣，微软认为网络付费下载将成为以后主要的发行渠道，让光盘格式见鬼去吧。微软支持HD-DVD无非是不让索尼一家独大，蓝光一路势如破竹地取得胜利，那样电影发行这个市场中索尼将有举足轻重的发言权，而微软必然相当被动，况且如果蓝光太快胜利也会为PS3增加不少市场份额。

我们看到，微软从规划Xbox的那一天开始就为这一长远目标做着充分的准备。微软在LIVE上投入20亿美元，绝不仅仅是为了让大家网上对战，下载几个Arcade小游戏。在去年11月22日，微软推出了高清和标清电影电视节目的付费下载，并且……因为订购下载客户太多造成服务器当机了。也许目前付费下载视频节目还不是主流，但是微软一定要做好准备。带宽高达10G的Internet2已经开通，将在未来的三四年间覆盖全美，也就是说，介时一张光盘媒体所能容纳的容量只需要不到三秒钟就能进入你的主机——假如你的硬盘能够在一秒钟内写入10G内容的话。

追逐成就

成就犯开张特大号

如果一个游戏，既有 PS3 版，又有 X360 版，在游戏内容没有分别、而我们的游戏时间又有限的情况下，应该先玩哪个版本？答案当然是 X360 版！不是因为这是《X360 专辑》才这么说，而是因为 X360 游戏有成就！既然游戏内容没有分别，那么当然是玩要素更多的一款划得来一些。你们说是不是呢？

在广大玩家的强烈呼吁之下，在《游戏机实用技术》上大受好评的“成就犯”栏目终于登陆《X360 专辑》！和杂志不同，在专辑上我们有着更多的页数来宣扬“成就至上”的理念，或是传授快速敛“成就”的秘诀。如果你是一名视成就如粪土的玩家，我认为你也应该正视这个栏目，因为这里其实是教你如何把一个游戏玩到完美的圣堂！

本期主持人：纱迦

《游戏机实用技术》编辑，在杂志上开设“成就犯”接近一年，醉心于如何在短时间内攫取高成就。追求的理念是：不玩则已，一玩必千。目前正不懈努力中！

本期嘉宾：白云此之上

《X360 专辑》Vol.1《偶像大师》攻略的作者，以其对游戏的深刻了解以及充满爱的文字博得游戏支持者的一致好评。

纱迦（以下简称纱）：大家好，欢迎收看“成就犯”栏目！我是主持纱迦。

白云此之上（以下简称白）：大家好，我是本期嘉宾——白云此之上。

纱：你居然自称“嘉宾”，有你这么做嘉宾的么？

白：好像也是哦。说错话了。那当我没说过。

纱：灯光、声音、效果，从头来过！大家好，欢迎收看“成就犯”栏目！我是主持纱迦。

白：……

纱：今天本栏目请来了一位嘉宾，他就是“著名”撰稿人白云此之上，大家看在我的面子上就给点掌声吧！

白：（汗）大家好！

纱：作为《X360专辑》Vol.1《偶像大师》攻略的作者，小白在成就方面也是很有心得的。我想问一下，你《偶像大师》的成就是花了多少时间拿满的。

白：大概三天时间吧。

纱：哗，果然厉害！那我还想问一下，你现在的成就总数是多少点？

白：说出来可能不太好意思，我现在只有 2263 点！

纱：果然不愧是……哎？多少？2263 点？

白：没错。

纱：你居然只有 2263 点！！！身为《X360 专辑》撰稿人的你，居然只有 2263 点！你知不知道我请你来是参加什么栏目的？

白：来之前不知道，来之后知道是“成就犯”。

纱：只有 2263 点的你，居然也好意思坐在这里和我们谈成就？！

白：哎，这个就是你的不对了。

纱：此话怎讲？

白：首先，本人完全有能力拿更多的成就，只是不想去拿，而不是拿不到。

纱：不信。

白：其次，就算我确实是只有拿 2263 点成就的能力，你也不应该鄙视我。你的这个“成就犯”栏目，不就是开办给我这样的玩家看的吗？如果人人成就都高过你，谁还看你主持的这个栏目？

纱：这倒是的。也罢，今天就拿你当反面教材，给你传授成就十天破一万大法！

白：这么夸张？

纱：没错！首先来介绍“成就犯”心目中的五大神作，也就是最好拿 1000 点的五款游戏！

白：别急！还是先从最基本的什么是成就讲起吧！

纱：OK！这是给尚不知成就为何物的新手准备的特别内容，自认对成就还没有系统认识的人可千万不要错过哦！

成就简述

成就，在英语中是 achievement，在日语中则被写作实绩。所谓成就，是微软硬性为每个 X360 游戏规定的一种隐藏要素，每个 X360 游戏都有 1000 点成就，每个 Xbox LIVE ARCADE 游戏都有 200 点成就。只要玩家达成特定条件，就可以解开对应的成就从而获得成就点数。

成就的贡献在于将不同游戏的内容量化为实际数字，从而使玩家在玩游戏时获得了额外的奖励（尽管其量化标准是不公正的）。只要看看一名 X360 玩家获得了多少点成就，就可以大致判断出该玩家投入了多少时间和精力。而成就的每一项都是可以点开检阅的，这使得我们也可以根据成就来判断该玩家玩某个游戏的实力。

成就和论坛积分一样，除了炫耀自己的游戏实力外，没有什么实质性用途。最早采用这个系统的微软也没想好这个设定有什么用，但现在微软已经越来越意识到它的好处。今年上半年微软曾在北美开展过成就换奖品的活动，尽管奖品只是几个付费下载的游戏，但毕竟已经迈出了坚实的一步。

成就与 Xbox LIVE

成就与 Xbox LIVE 的结合，是它与隐藏要素的最大区别。过去我们花数百小时修炼某个游戏的成果，只能展示给身边的亲朋好友看。而现在我们取得的每一个成就，都可以通过网络来跟其他玩家共同分享，这就是微软现在强调的“共享”的乐趣。你说你玩某游戏厉害无比，以前是空口无凭、死无对证，现在只要登陆 Xbox LIVE 一查，就可以知道你是不是在吹牛。



此外，现在世界上有很多网站都可以查阅成就。只要你用 PC 登陆这些网站，就可以查到全世界玩家的成就分数。当然前提是这些玩家必须已经在该网站注册过，而且查到的成就是你上一次登陆 Xbox LIVE 时的状态。http://www.mygamercard.net/ 就是一个相当知名的成就网站，截止到 2007 年 10 月 15 日，该网站已经有 1563715 名会员，创造的成就总数高达 67 亿 1917 万 7366 点。该网站还会把你的成就状态生成一张图片，你可以用这张图片当作你的论坛签名图，这样你所到之处均会留下你的成就获得轨迹。

成就小知识

前面已经说过，每个 X360 游戏都有 1000 点成就，每个 Xbox LIVE ARCADE 游戏都有 200 点成就。但这个规律并不是绝对的，部分游戏的成就不足 1000 点，比如EA 的《教父》就只有 835 点。还有部分游戏的成就超出了 1000 点，不过这些游戏全部都需要玩家付费下载追加任务后才会多出新的成就，而且这部分游戏的成就上限统一为 1250 点，如《战争机器》、《美丽的块魂》、《上古卷轴 IV 湮灭》等。

成就的解除方法也有很多种。大部分成就会在达成要求的瞬间自动解除，也有部分成就必须要在保存进度后才会解除。成就的解除条件可以在游戏时查到，不过有时候条件写得语焉不详，这就需要玩家自行摸索。此外很多游戏都有秘密成就的设定，玩家无法看到任何提示，这些成就一般都是与剧情有关的。

成就犯指定五大神作

忍者神龟 TMNT

美版	2007年3月20日
澳版	2007年3月22日
欧版	2007年3月23日

23个成就，共1000点。下线可拿全部成就。预计时间6小时。



成就犯指定五大神作

金刚 Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

美版	2005年11月21日
欧版	2005年12月02日
日版	2005年12月22日

9个成就，共1000点。下线可拿全部成就。预计时间8小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Mystical Jungle	Complete Level 1	20点	打过第1关
2	Vigilantism	Complete Level 2	24点	打过第2关
3	Techno Ninjutsu	Complete Level 3	28点	打过第3关
4	Cowabunga Carl Getaway	Complete Level 4	32点	打过第4关
5	Spirit of the Forest	Complete Level 5	36点	打过第5关
6	Ninja Tag Time	Complete Level 6	40点	打过第6关
7	The Game is the Foot	Complete Level 7	44点	打过第7关
8	Foot trail	Complete Level 8	48点	打过第8关
9	Tower Power	Complete Level 9	52点	打过第9关
10	When the slime comes	Complete Level 10	56点	打过第10关
11	O brother where art thou	Complete Level 11	60点	打过第11关
12	Bite me!	Complete Level 12	64点	打过第12关
13	All is Forgiven	Complete Level 13	68点	打过第13关
14	Ninjas in the crypt	Complete Level 14	72点	打过第14关
15	The Mysterious Leader	Complete Level 15	76点	打过第15关
16	Winter's Secret	Complete Level 16	80点	打过第16关
17	Get your first coin	Get your first coin	15点	拿到第一枚硬币
18	Family Unit	Do a co-op move combination attack	15点	使用一次合体攻击
19	Used Mikes special move	Used Mikes special move	30点	使用Mike的特殊动作
20	Used Raphs special move	Used Raphs special move	30点	使用Rap的特殊动作
21	Used Leos special move	Used Leos special move	30点	使用Leo的特殊动作
22	Used Dons special move	Used Dons special move	30点	使用Don的特殊动作
23	Clean Sweep	Complete a level without taking damage	50点	以无伤战绩打过任意一关

纱：全世界成就犯们，不用怀疑了，这便是人类有史以来最容易拿齐1000点成就的游戏！

白：以前不是说最简单的是《金刚》吗？

纱：《金刚》虽然简单，但毕竟是一个FPS，晕FPS的人可不在少数。而且《金刚》流程中还有解谜成分，哪比得上《忍者神龟》一口气打下来酣畅淋漓。

白：我看了一下列表，只要通关就能拿800点啊！那么通关难不难？

纱：一点也不难。只要你有一点点动作游戏天分，通关就不在话下。

白：成就列表里的特殊动作和合体攻击是？

纱：特殊动作是按RB键发动，合体攻击则是按住X键不放。这两个都是在流程中必定会用到的动作，所以完全无需担心。

白：这么说来的话，通关一遍只有Get your first coin和Clean Sweep两个成就有可能拿不到了？

纱：没错。如果想完成Clean Sweep（以无伤战绩打过任意一关），推荐是打第一关，只有两场战斗。这里再推荐一个战斗的神技：按住B键不放蓄力。

白：Get your first coin这个成就有点不太明白。我进入游戏后已经吃了无数币，为啥还不能解开？

纱：Get your first coin（拿到第一枚硬币）这个成就要求的硬币不是普通的硬币。不过要想拿到的话也很简单，只要在通关后回到任意一关（比如第一关）就能看到了，吃下之后就OK了。

白：也就是说只要通关一遍再打一次第一关，所有成就都解开了？

纱：没错！

白：那真是人人都能解开了。

纱：不过有几种人还是拿不齐成就的。

白：啊？比如说呢？

纱：首先，买不到碟的人；其次，机器读不出碟的人；第三……

白：打住打住打住，照你这个说法所有游戏都少不了这几种人。

纱：OK，那进入下一个神作推荐单元！

序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Pyromaniac	Jack used fire to scare off enemies and get out of harm's way.	100点	随游戏进程自动获得
2	King of the Jungle	Kong has imposed his supremacy over the inhabitants of the jungle.	100点	随游戏进程自动获得
3	V-Rex Annihilator	V-Rexes got a taste of Kong's power.	100点	随游戏进程自动获得
4	King of the V-Rexes	Kong has killed numerous V-Rexes.	100点	随游戏进程自动获得
5	Protector	Jack has protected his friends from getting harmed.	100点	随游戏进程自动获得
6	Foodchain Master	Jack used the foodchain system in order to escape certain death.	100点	随游戏进程自动获得
7	King of Skull Island	Kong has killed the Giant Snakes.	100点	随游戏进程自动获得
8	King of Demolition	Kong has destroyed the village of the Natives.	100点	随游戏进程自动获得
9	Completed game	Completed the game.	200点	将游戏通关

纱：尽管《忍者神龟》在无脑度上胜之，但《忍者神龟》毕竟只出过美版和欧版，哪比得上《金刚》是全球开花、人人有份。因此本作绝对是全世界玩家心目中的成就神作！

白：大致看了一下，要拿全成就的话就是将游戏通关就行了吧？

纱：没错！

白：那游戏通关的难度大不大？

纱：对于FPS新手来说，难度不低。

白：前面好像还说过，游戏中还有解谜？

纱：对，而且不少。

白：那这游戏也能叫简单吗？

纱：这是因为，游戏通关一遍快，而且可以使用秘技，比如说无敌……

白：使用秘技不影响成就的获得？

纱：完全不影响！

白：啊，快告诉我秘技吧！

心得

1. 因为人类部分有秘技加持，所以反倒是使用金刚的时候会比较麻烦。这里推荐的技巧是冲刺（X）中A，这一招对付恐龙绰绰有余。

2. 游戏的解谜大致分为3种：第一种是转门。转动两个把手就能打开一扇门，不过一般都会少一个把手，这需要玩家去找；第二种是调虎离山。很多地方会有大量毒虫出没，这种地方是不能直接通过的。只要用木矛叉一条蠕虫，然后扔到毒虫旁边，毒虫就会转头去吃蠕虫；第三种是放火。很多地方都有拦路的荆棘，必须用火将其烧尽才能前进。

3. 游戏没有关卡的区分，我们可以用读盘来区分不同的关卡。成就的解除都是在过关后进行的。

秘技

在标题画面（即有PLAY、OPTIONS、EXTRAS选项的画面）下，按住LB+RB+LT+RT不放，依次输入↓、↑、Y、X、↓、↓、Y、Y，再松开LB+RB+LT+RT，就会出现作弊模式。然后输入以下密码，就可以获得对应的效果

KKst0ry	全关卡
KK 999 mun	弹数999
KKmuseum	EXTRAS要素全开
8wonder	无敌
KKcapone	获得机枪
KKtigun	获得左轮
KKsn1per	获得狙击枪
lance 1nf	无限长矛
GrosBras	一击必杀

注意，使用秘技虽不影响成就的获得，但对于游戏流程会有影响。如果乱用秘技的话，到一定程度后会进行不下去。这里推荐使用的秘技是弹数999（记得拿到武器后再使用）、无敌。

这里对无敌进行一下说明。本作采用的是HP不可见的系统，在连续受创后就会GAME OVER，但只要经过一定时间后，HP就会自动恢复。使用无敌之后，其实依然有GAME OVER的可能，除了坠崖是必死之外，如果连续遭受太多攻击一样会死亡。无敌只是让玩家的HP最大值上升而已。

成就犯指定五大神作

蜘蛛侠：敌友难辨

Spider-Man: Friend or Foe

美版	2007年10月02日
澳版	2007年10月10日
欧版	2007年10月12日

12个成就，共1000点。下线可拿全部成就。预计时间8小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Tokyo Complete	Find all collectibles, find all secrets, and defeat all bosses in this location.	125点	Tokyo关卡完美通过
2	Tangaroa Island Complete	Find all collectibles, find all secrets, and defeat all bosses in this location.	125点	Tangaroa Island关卡完美通过
3	Egypt Complete	Find all collectibles, find all secrets, and defeat all bosses in this location.	125点	Egypt关卡完美通过
4	Transylvania Complete	Find all collectibles, find all secrets, and defeat all bosses in this location.	125点	Transylvania关卡完美通过
5	Nepal Complete	Find all collectibles, find all secrets, and defeat all bosses in this location.	125点	Nepal关卡完美通过
6	Lightning Strikes	Obtain a Hit Chain higher than 15.	25点	连击数超过15
7	Combo Meter Master	Fill the Combo Meter all the way to Level 4.	25点	连击等级达到4
8	Our Powers Combined	Initiate a Hero Strike Power-Up.	25点	使用一次合作技
9	Web Slinger	Fully upgrade Web Line with all available Modifications.	75点	Web Line能力升满
10	Arachnid Artillery	Fully upgrade Web Shoot with all available Abilities and Mods.	75点	Web Shoot能力升满
11	All Tied Up	Fully upgrade Web Stun with all available Abilities and Mods.	75点	Web Stun能力升满
12	Fury's Fourteen	All characters are fully upgraded with all Attacks and Attributes.	75点	全部14名角色的能力升满

白：看了一下，感觉成就似乎不是很好拿？
纱：不，本作的成就也是非常好拿的，大约8小时就能拿齐1000点。
白：每个关卡完美通过指的是？
纱：这个是重头。本作共有5大关，每大关又有4小关。在选关之前可以看到该关具有哪些隐藏要素。像药瓶一样的、最上面的标志是DNA代码，这是最多的隐藏要素；下面像牌一样的东西是开启隐藏房间的钥匙，而下面的锁就代表着隐藏房间。拿到钥匙之后来到有着特定标记的地方，就可以开启隐藏房间。里面将会是一群敌人，将其全部击败之后，就算完成了这个隐藏要素。DNA代码、钥匙和隐藏房间，便是全部的隐藏要素。
白：本关有多少隐藏要素，是可以看到的吗？
纱：对，在进入关卡之前可以看得清清楚楚。
白：那打过的关卡能否重复挑战？
纱：没有任何问题！
白：不过那些隐藏要素的藏身之处是不是很变态？
纱：我觉得大部分的藏身之处都挺侮辱玩家的智商的。因为太好找了。
白：那么游戏的难度高不高？
纱：我好像还真没见过像这么简单的X360游戏。
白：太强了！
纱：最后忠告一下：本作的关卡比较单调，如果单打的话可能会比较厌烦。不过本作支持同屏双打，因此有条件的话不妨来双打吧！



秘技

当你打过一关回到基地时，只要用方向键输入以下指令，就可以直接使用隐藏人物或获得其他奖励。指令如下：

指令	效果
↑、↑、↓、↓、←、→	获得5000点升级点数
←、↓、→、→、↓、←	可以使用绿魔人
→、→、→、↑、↓、↓	可以使用沙人
←、←、→、↑、↓、↓	可以使用毒液

对于成就犯来说，只要第一条秘技就够了。虽然这条秘技只能使用一次，但是这样一来初期就能升满蜘蛛侠的能力，通关完全不在话下。

战斗心得

本作的战斗异常简单。这里只推荐一个技巧，那就是蜘蛛侠的B（按住）。此技虽为投技，但对群体有效，异常实用。

游戏中按方向键可以使用道具，↑为HERO STRIKE（必杀技），←为MEGA-DAMAGE（增加攻击力），→为INVINCIBILITY（无敌），↓为HEALTH REGENERATION（恢复HP）。除了HEALTH REGENERATION必须在基地购买之外，其他道具在游戏中可以拿到，而且数量不少，因此大家不用吝惜。

成就补遗

Lightning Strikes（连击数超过15）和Combo Meter Master（连击等级达到4）是极容易完成的成就，如果你通关都拿不到我佩服你！Our Powers Combined（使用一次合作技）其实指的就是按↑发动的HERO STRIKE，同样是简单无比。剩下的是升满全部能力，这个有一定难度。一般而言，到通关为止，至少还剩8个同伴没有升满。最快的方法是在通关之后反复打最后一关。打得快的话6分钟就能解决战斗，过关后的奖励是3000点起，正好一次就能买齐一个角色。

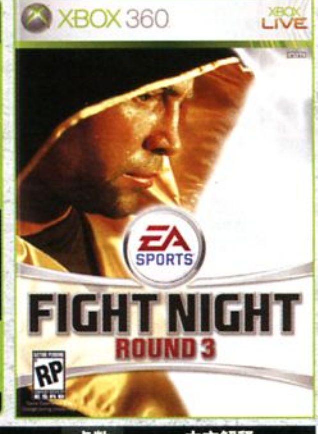
成就犯指定五大神作

拳击之夜3

Fight Night Round 3

美版	2006年02月20日
欧版	2006年03月10日
日版	2007年06月14日

8个成就，共1000点。下线可拿全部成就。预计时间6小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Burger King Achievement	Win The BK Invitational Fight.	100点	赢得Burger King冠军赛
2	Dodge Achievement	Win the Dodge sponsored fight.	100点	赢得Dodge冠军赛
3	EA SPORTS Achievement	Win any EA SPORTS sponsored fight.	150点	赢得任意一场EA SPORTS赛
4	ESPN FNF Achievement	Win any ESPN Friday Night Fight event.	150点	赢得任意一场ESPN Friday Night赛
5	ESPN PPV Achievement	Win any ESPN Pay Per View fight event.	150点	赢得任意一场ESPN Pay Per View赛
6	ESPN WNF Achievement	Win any ESPN Wednesday Night Fight event.	150点	赢得任意一场ESPN Wednesday Night赛
7	Everlast Achievement	Win the Everlast sponsored fight.	100点	赢得Everlast冠军赛
8	Under Armour Achievement	Win the Under Armour sponsored fight.	100点	赢得Under Armour冠军赛

纱：这款游戏要论起拿齐成就的时间来，大概只需要6个小时。不过由于游戏的操作过于怪异，加上教学模式不够友好，因此上手困难很大。要不还是换个别的吧？
白：不用不用，这款游戏我熟得很。
纱：真的？没想到你居然熟悉这个游戏。不过我也玩过这个游戏，感觉完全不得其法，如果没攻略的话，估计是很难拿齐成就的吧？
白：这款游戏素质一流，再加上值得钻研的东西很多，本来按正常玩法的话至少是需要20个小时的。不过如果掌握窍门的话，6个小时搞定全成就也并非难事。
纱：真的？那就快说你的窍门！
白：不过这么一来的话似乎有点糟蹋好游戏了……
纱：我们要的是成就，好不好玩就由玩家在拿成就的过程中自行判断吧！

操作指南

先熟悉操作是本作的重中之重。本作的默认操作是以右摇杆来控制出拳，如果大家熟悉之后会感到这个操作相当真实，但对于新手来说不适应的肯定的，因此建议大家改为第3套操作，具体的操作如下：

按键	操作
X	左直拳
Y	右直拳
A	左摆拳
B	右摆拳
X+A	左勾拳
Y+B	右勾拳
LT+攻击键	各种下路攻击
LT+左摇杆	闪避
RT+右摇杆	防御和格挡

主要的操作就是以上这些，还有很多略过了。像防御的话就是按住

RT 键不放再扳右摇杆的上方向，格挡则是扳左上方向，成功的话对手会有硬直。

成就简介

本作的成就全部是在生涯模式(CAREER)中取得的。在这个模式里，玩家可以自己创造一名角色，也可以使用真实存在的拳手如穆罕默德·阿里来挑战。只要在生涯模式中不断取胜，就可以解开全部成就。

在开始生涯模式之前，首先应该进入 OPTIONS 更改一下设置。既然是以拿成就为目标，那么就进入 GAMEPLAY 选项中，把难度调为 EASY，之后把 AUTOSAVE 关掉（防止输掉关键比赛），打开 HUD（这样才能看到自己的血槽和气力槽）。

生涯模式的流程基本上是这样的：选择比赛→进行训练→进行比赛→选择比赛……随着玩家的不断取胜，人气和金钱就会不断增加，之后就能晋升高水平比赛。而金钱则是用来进行训练和购买饰品的，这两项是增加能力的方法。

各种能力里，PWR（威力）、STM（耐力，影响气力恢复速度）、CHN（下巴抗击打能力）是最重要的，要优先提升。训练就是玩迷你游戏，手动进行的话速度比较慢，但可以拿好成绩。自动进行的话节省时间，不过增加的能力只有一半，建议后期多用自动。

必胜秘诀

对于 EASY 难度下的 CPU 而言，采用以下战术可以百战百胜。

开战后首先退至场边，然后进入防御状态。看准对手出完拳后的一瞬间，立刻以组合拳回击，比如右勾拳·左摆拳·右摆拳·左勾拳。因为对手处于收拳的空隙，所以挨打是肯定的。这样一来虽然我们也会损失一点体力，但是对手掉得更多。

当对手的体力只剩一点儿时，就不会急于进攻。此时就应该大举压上，看准空隙一拳拳挥过去。当对手的体力为零时，会进入只能格挡的状态，此时看准时机给予致命一击，就能将其击倒。反复多次即可获胜。

对于新手来说，最重要的是不能随意挥拳，因为本作有气力的设定。气力低下时不但威力低，而且速度慢，另外乱挥拳会降低气力槽上限。



成就犯指定五大神作

真·三国无双 4 帝国

真·三国无双 4 Empires

日版	2006 年 03 月 23 日
美版	2006 年 03 月 28 日
欧版	2006 年 06 月 23 日

36 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 6 小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
26	争霸モード「英雄集结」クリア	争霸モードのシナリオ「英雄集结」で、全 25 地域を支配すればクリア	50 点	争霸模式的英雄集结剧本通关
27	争霸モード「黄巾の大乱」クリア	争霸モードのシナリオ「黄巾大乱」で、全 25 地域を支配すればクリア	70 点	争霸模式的黄巾大乱剧本通关
28	争霸モード「董卓入洛」クリア	争霸モードのシナリオ「董卓入洛」で、全 25 地域を支配すればクリア	70 点	争霸模式的董卓入洛剧本通关
29	争霸モード「群雄割据」クリア	争霸モードのシナリオ「群雄割据」で、全 25 地域を支配すればクリア	70 点	争霸模式的群雄割据剧本通关
30	争霸モード「官渡决战」クリア	争霸モードのシナリオ「官渡决战」で、全 25 地域を支配すればクリア	70 点	争霸模式的官渡决战剧本通关
31	争霸モード「赤壁炎上」クリア	争霸モードのシナリオ「赤壁炎上」で、全 25 地域を支配すればクリア	70 点	争霸模式的赤壁炎上剧本通关
32	特殊ステージ「黄巾の乱」をプレイ	争霸モードで、特殊ステージ「黄巾の乱」をプレイすればクリア	20 点	打过争霸模式的特殊战役黄巾之乱
33	特殊ステージ「虎牢关の战い」をプレイ	争霸モードで、特殊ステージ「虎牢关の战い」をプレイすればクリア	20 点	打过争霸模式的特殊战役虎牢关之战
34	特殊ステージ「官渡の战い」をプレイ	争霸モードで、特殊ステージ「官渡の战い」をプレイすればクリア	20 点	打过争霸模式的特殊战役官渡之战
35	特殊ステージ「赤壁の战い」をプレイ	争霸モードで、特殊ステージ「赤壁の战い」をプレイすればクリア	20 点	打过争霸模式的特殊战役赤壁之战
36	特殊ステージ「夷陵の战い」をプレイ	争霸モードで、特殊ステージ「夷陵の战い」をプレイすればクリア	20 点	打过争霸模式的特殊战役夷陵之战

白：前 25 个成就是？

纱：前 25 个成就是争霸模式中曾加入玩家势力的武将达到 10～250 人，每增加 10 人就会获得一个成就，每个 20 点，为节省篇幅就去掉了。剩下的 11 个成就概括起来就是争霸模式的全部剧本通关、打过争霸模式的全部 5 场特殊战役。

白：这么说来倒是很简单明了。

纱：重中之重自然就是收人了，250 个武将差不多是游戏中的全部角色，因为条件是"曾加入"，所以只要累计加入就行了。而游戏中凡是已经加入过的武将，在其资料上会写明大大的"GET！"。我们只要收没有这个标记的武将就可以了。

白：原来如此！不愧是最好拿成就的游戏之一！

纱：不过我们追求的是最速，因此一定要有效率！因为打过全剧本也是成就之一，所以我们不妨从最早的年代开始玩，也就是黄巾大乱。因为玩家麾下的武将数量有限，因此第一次玩的时候要优先收仅在第一个剧本出现的武将。比如刘关张一直会活跃到最后，所以在挑战第一个剧本时，就不要考虑他们。要优先收程远志、邓茂这些黄巾军的武将。到下一个剧本时他们就统统被 KO 了，自然也收不到。

白：那我怎么知道哪些武将仅在第一个剧本里出现？

纱：这就要看你对《三国演义》的熟悉程度了。第一个剧本黄巾大乱是公元 184 年，第二个剧本董卓入洛是公元 190 年，我们要收在此之前的人。

白：没想到这么考历史啊，佩服！

纱：嘿嘿，拜了吧？本人 4 个小时拿齐本作成就可不是吹的。同样的道理，通关第一个剧本后，挑战第二个剧本时就要优先考虑在第二个剧本后不会出现的人了。在游戏后期，你会发现已经找不到新的武将了，此时就要多用"全国人材登用"这项指令。不过有些角色不到指定时间是不会出来的，目前已知钟会要在 230 年后出现。

白：万一我漏了某个剧本的某个人怎么办？

纱：那就只能打英雄集结这个剧本了，这个剧本里的武将是无视年代出现的，运气好的话很快就能碰到指定目标。

白：看来像我这个不玩《无双》的人也能轻松进账 1000 点了。

纱：惟一需要注意的是本作的成就需要在满足条件后 SAVE 才能解开。

初期的选择

因为我们的目标是拿成就，所以可以在初期设定上做些文章。人物的话推荐用自创武将，因为自创武将可以使用任意武将的招式，如果选个吕布之类的角色，战斗简直没有难度。

环境设定非常重要！难度这一项，自然是选择最低的入门；成长结果适用这一项，选择あり的话可以继承上次的数据，通关一遍之后就可以受惠了；总取りルール会影响通关速度，推荐选择君主攻略。这样只要打下敌君主所在地即可接管其势力；雇用武将上限这一项，自然是要选择最大。因为收人是拿成就的主要途径，所以肯定是越大越好；最后的武将死亡，为防止某些武将在你收到之前就已经死去，一定要选择なし。

内政要点

1. 在政略部分选择政策，可以自由选择之前武将曾经提出过的政策。因此一旦出现打着 NEW 标记的卡，就一定要采用。

2. 从实际效果来看，走暴政路线比走仁政路线要好很多。因为暴政有两个非常牛的指令：全武将兵力加满的临时征兵、征收大量金钱外加 9 个道具的恐怖の大征发。能降低民心从而引发暴政的政策有：临时征税、陵墓发掘、临时征兵、恐怖の大征发。

3. 为节省时间，只能允许我们打别人的情况出现，而不能让别人来打我们。如果出现这种情况怎么办呢？建议是读档，把重兵调至将受攻击的领地，或是和要攻打你的势力结盟。

特殊战役最速引发

黄巾之乱：选择黄巾大乱剧本，玩家不选择张角军。最初的第一回合不和张角军战斗，之后就会发生。

虎牢关之战：选择董卓入洛剧本，玩家不选择董卓军。最初的第一回合不和董卓军战斗，之后就会发生。

官渡之战：选择官渡决战剧本，玩家选择袁绍军。最初的第一回合不进行战斗，之后就会发生。

赤壁之战：选择赤壁炎上剧本，玩家选择吴军。最初的第一回合不进行战斗，之后就会发生。

夷陵之战：选择赤壁炎上剧本，玩家选择吴军。然后满足以下条件：1. 210 年之后；2. 刘备势力拥有永安、襄阳、武陵、江陵、长沙的任一处；3. 吴势力拥有襄阳、武陵、江陵、长沙的任一处；4. 刘备势力和吴势力邻接；5. 全势力不超过 9 个；6. 吴势力和刘备势力未结盟。

成就犯推荐作品

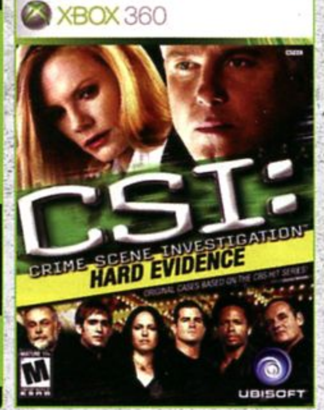
目前的成绩是不到 40 小时拿了 5000 点成就。这 5 款游戏只是最简单的 5 款，接下来还有很多推荐作品。不过这些作品有的类型怪异，有的耗时相对较多（10 小时以上），故请大家酌情使用。不过总的来说还是相当轻松的。

犯罪现场调查

Crime Scene Investigation: Hard Evidence

美版	2007 年 09 月 26 日
欧版	2007 年 10 月 05 日
澳版	2007 年 10 月 11 日

5 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 6 小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Case 1-"Burning for You"	Solve "Burning for You" with any ranking.	200 点	打过第一关，评价不限。
2	Case 2-"Double Down"	Solve "Double Down" with any ranking.	200 点	打过第二关，评价不限。
3	Case 3-"Shock Rock"	Solve "Shock Rock" with any ranking.	200 点	打过第三关，评价不限。
4	Case 4-"In Your Eyes"	Solve "In Your Eyes" with any ranking.	200 点	打过第四关，评价不限。
5	Case 5-"The Peacemaker"	Solve "The Peacemaker" with any ranking.	200 点	打过第五关，评价不限。

游戏概述

看过成就列表就知道，拿齐成就的难度很低，只要通关一遍就 OK 了。如果快的话大概 6 个多小时就能通关。但难点在于游戏的玩法类似于《神秘岛》这种老式 AVG，即在一个地点寻找线索，对于不懂英语或是没看过这部美剧的玩家来说是相当枯燥的。

游戏中玩家要去各个地方收集证据。按 START 键调出 PDF 菜单，EVIDENCE 是检查目前收集到的证据和证物，LOCATIONS 是选择地点，CASE FILE 是观看案件情报，OPTIONS MENU 是进入菜单。

游戏初期只有一两个地点可以去，在收集到特定的证据、证物或证词后就会出现新的地点。玩家刚到一处时往往并不能展开搜索，在证据确凿的情况下可以去 Brass 的办公室要搜查令，逮捕令同样是找 Brass 申请的。当收集到的证据已经足够时，逮捕真凶就能结束案件。

在搜索现场时玩家要注意光标的变化，如果此处可以调查，则光标会变化。收集到的证物上往往会有指纹、血迹等关键证据，因此拿到新的证物时还要翻来复去地检查一下。如果要用的工具的话光标也会变化，用错工具游戏会给出提示，看不懂的玩家可以把工具依次全选，可保万无一失。此外，很多证物和证据都要拿到化验室进行鉴定，这也是游戏的重要部分。

难点介绍

游戏的流程比较枯燥，懂英语的玩家不妨去 GAMEFAQS 网站去搜索一篇 PC 版攻略，会节省大量时间。如果没这个条件的玩家，通关也仅是需要耐心。如果你不幸被卡关，请注意以下几点：

1. 在某个地点是否有某一处没有进行搜索？

2. 仔细检查拿到的证物，上面是否还有你没发现的东西？

3. 是不是已经把所有的证物都拿到化验室做过鉴定？

4. 是否与所有证人对完话了？

5. 也许你需要找 Brass 申请一张搜查令或逮捕令？

如果你还是不知道怎么办，不妨找你的同伴要点提示。虽然这样会降低你的过关评价，但是谁都知道本作拿成就的条件可是“评价不限”。

建议大家先拿第一关练练手。如果你感觉通过第一关没什么问题，那么你通关肯定也不会有问题。



真·三国无双 4 Special

真·三国无双 4 Special

日版	2005 年 12 月 22 日

48 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 25 小时。



成就概述

本作的成就拿法非常简单：将 48 名角色全部通关即可。由于全部角色在初期即可选择，这里就不再列出具体成就浪费篇幅了。48 名角色中只有流程最长的左慈是 60 点，其他 47 名角色通关都是 20 点。

因为难度不限，所以可以调最低难度来完成。本作的很多关卡都可以直取敌大将过关，因此通关所花的时间并不多，不过 48 个人打下来也是很可观的，总之难度很低就是了。注意在满足条件之后还要 SAVE 才会解除成就。

游戏心得

对于想快速过关的人来说，赤兔镫和真乱舞书是必备之物。具体拿法可以参见下面。此外，建议玩家用打得顺手的武将（比如吕布、左慈）多在高难度下打点道具，如果能打出高等级的加攻＋加防道具，全部角色都会轻松不少。关羽千里行这关过关速度快，而且拿到 3 级武器的几率也不小，推荐大家换用新人时都先来练一下。

赤兔镫

关卡：常山之战 · 袁绍军

方法：玩家击败关羽、张飞、刘备中的任意一人后，在接下来的 1 分钟再将剩下的两人击败，贵重品出现。难度不限。

真乱舞书

作用：无须血红就能使用真无双乱舞

关卡：定军山之战 · 蜀军

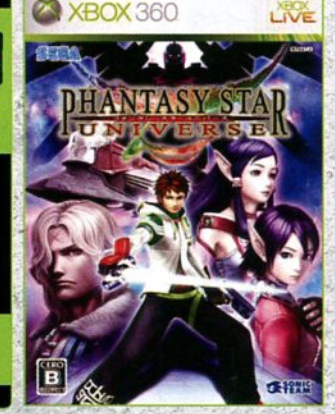
方法：曹操出现前，玩家击败夏侯渊，贵重品出现。难度不限。

梦幻之星 宇宙

ファンタシースターユニバース

美版	2006 年 10 月 25 日
欧版	2006 年 11 月 24 日
澳版	2006 年 11 月 30 日
日版	2006 年 12 月 14 日

8 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 30 小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	ディ·ラガンスレイヤー	3 章のボスを倒す	100 点	打败第 3 章的 BOSS
2	オンマゴウグスレイヤー	5 章のボスを倒す	100 点	打败第 5 章的 BOSS
3	アダーナ·デガーナスレイヤー	7 章のボスを倒す	100 点	打败第 7 章的 BOSS
4	ディ·ラグナススレイヤー	8 章のボスを倒す	100 点	打败第 8 章的 BOSS
5	マガス·マッガーナスレイヤー	9 章のボスを倒す	100 点	打败第 9 章的 BOSS
6	ディマゴラススレイヤー	11 章のボスを倒す	100 点	打败第 11 章的 BOSS
7	ダルク·ファキススレイヤー	12 章のボスを倒す	200 点	打败第 12 章的 BOSS
8	ダルク·ファキス 2 スレイヤー	最后のボスを倒す	200 点	打败最终 BOSS

这是一个很容易被忽视的游戏。很多人都以为本作既然是一个网络游戏，那么定然有大量成就必须在线取得。其实本作的成就全部是在下线模式中就可以拿到的，而且只要通关就能拿齐 1000 点。

因为游戏类型是 RPG，所以通关的耗时比较长，不过有 RPG 经验的玩家拿这 1000 点可谓毫不费功夫。这个难度和《FF XI》比起来真可谓是天上地下了。

无双大蛇

无双 OROCHI

日版	2007 年 09 月 13 日
美版	2007 年 09 月 18 日
欧版	2007 年 09 月 21 日
澳版	2007 年 09 月 27 日

29 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 10 小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	使用可能武将 15 人	使用可能な武将が 15 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 15 人
2	使用可能武将 20 人	使用可能な武将が 20 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 20 人
3	使用可能武将 25 人	使用可能な武将が 25 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 25 人
4	使用可能武将 30 人	使用可能な武将が 30 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 30 人
5	使用可能武将 35 人	使用可能な武将が 35 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 35 人
6	使用可能武将 40 人	使用可能な武将が 40 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 40 人
7	使用可能武将 45 人	使用可能な武将が 45 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 45 人
8	使用可能武将 50 人	使用可能な武将が 50 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 50 人
9	使用可能武将 55 人	使用可能な武将が 55 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 55 人
10	使用可能武将 60 人	使用可能な武将が 60 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 60 人
11	使用可能武将 65 人	使用可能な武将が 65 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 65 人
12	使用可能武将 70 人	使用可能な武将が 70 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 70 人
13	使用可能武将 75 人	使用可能な武将が 75 人以上になった状态でセ－ブすればロック解除	20 点	可使用武将达到 75 人
14	全武将使用可能	すべての武将が使用可能になった状态でセ－ブすればロック解除	70 点	可使用武将达到 77 人
15	习得済み特技 20 点	习得済み特技が 20 以上になった状态でセ－ブすればロック解除	30 点	总习得特技数量达到 20 个
16	习得済み特技 40 点	习得済み特技が 40 以上になった状态でセ－ブすればロック解除	30 点	总习得特技数量达到 24 个
17	习得済み特技 60 点	习得済み特技が 60 以上になった状态でセ－ブすればロック解除	30 点	总习得特技数量达到 60 个
18	习得済み特技 80 点	习得済み特技が 80 以上になった状态でセ－ブすればロック解除	30 点	总习得特技数量达到 80 个
19	习得済み特技 100 点	习得済み特技が 100 以上になった状态でセ－ブすればロック解除	30 点	总习得特技数量达到 100 个
20	第 4 武器获得	第 4 武器を获得した状态でセ－ブすればロック解除	40 点	拿到任意角色的第 4 级武器
21	キャラアイテム获得	キャラアイテムを获得した状态でセ－ブすればロック解除	40 点	拿到任意角色的专用道具
22	蜀スト－リ－クリア	スト－リ－モ－ド·蜀をクリアした状态でセ－ブすればロック解除	50 点	蜀传通关
23	魏スト－リ－クリア	スト－リ－モ－ド·魏をクリアした状态でセ－ブすればロック解除	50 点	魏传通关
24	吴スト－リ－クリア	スト－リ－モ－ド·吴をクリアした状态でセ－ブすればロック解除	50 点	吴传通关
25	战国スト－リ－クリア	スト－リ－モ－ド·战国をクリアした状态でセ－ブすればロック解除	50 点	战国传通关
26	蜀终章外传出现	スト－リ－モ－ド·蜀で终章外传を出现させた状态でセ－ブすればロック解除	60 点	打出蜀终章外传
27	魏终章外传出现	スト－リ－モ－ド·魏で终章外传を出现させた状态でセ－ブすればロック解除	60 点	打出魏终章外传
28	吴终章外传出现	スト－リ－モ－ド·吴で终章外传を出现させた状态でセ－ブすればロック解除	60 点	打出吴终章外传
29	战国终章外传出现	スト－リ－モ－ド·战国で终章外传を出现させた状态でセ－ブすればロック解除	60 点	打出战国终章外传

简单地说，本作的成就拿法就是打出全部角色，学会 100 个以上的特技，并拿到任意角色的 4 级武器和专用道具。废话就不多说了，直接上研究！注意本作的成就需要在满足条件后 SAVE 才能解开。



全角色出现条件

除了初期即可使用的角色，以及将 4 个传全部通关后可以获得的角色外，还有以下角色需要以特殊条件打出来。注意只有在故事模式中才能打出新角色，使用角色和难度没有限制。所有在外传中打出的角色，必须满足特定条件才会出现，达成条件后会出现“共斗宣言”的信息。

角色	出现条件
马超	战国 2 章外传，在救出全部民众且马超生存的情况下过关
姜维	蜀 2 章外传，完成引诱东西两方敌将的计策且姜维生存的情况下过关
司马懿	战国 6 章外传，在铁鼠和仙狸到达目的地前击破，破掉司马懿的所有作战，并且由玩家亲自击破司马懿
张郃	魏 2 章外传，成功说服张郃，并且在他生存的情况下过关
甄姬	魏 6 章外传，10 分钟以内将 6 个妖术兵长和幻影曹丕消灭，并在甄姬生存的情况下过关。假曹丕的出现条件是甄姬来到地图右上方
曹仁	战国 5 章外传，在 2 分钟以内救出武田、上杉军，并且亲自击破曹仁
庞德	蜀 3 章外传，救出 3 队以上的北条军，之后亲自击破庞德
陆逊	战国 3 章外传，在我方武将无人败走的情况下与陆逊合流，并且过关时他依然生存
大乔	吴 5 章外传，5 分钟内救出大乔，且过关时她依然生存
吕布	全势力终章外传击败吕布令其心服，注意与吕布开始战斗后不能逃走，不然不会让吕布心服
貂蝉	魏 5 章外传，在战斗开始后 6 分 40 秒内与貂蝉联合，且过关时她依然生存
董卓	战国 4 章外传，击破所有的输送兵长并亲自击败董卓
左慈	全势力通关
妲己	全关卡过关
远吕智	除远吕智以外的全角色出现
前田庆次	吴 6 章外传，在引出至少 5 支援军后（全部援军一共 6 支，需要每隔几分钟敲打本阵中的太鼓才会出现），在援军无人败走的情况下让我方武将在敌本阵前集合，敌本阵开放后亲自击败前田庆次
伊达政宗	蜀 5 章外传，在中央诱敌使得夹击的任务成功，且在祝融和星彩生存的情况下亲自击败伊达政宗
浓姬	吴 3 章外传，不让任何一名传令逃走且过关时浓姬依然生存
女忍者	吴 4 章外传，保护全部友军撤退且过关时女忍者依然生存
石川五右卫门	蜀 4 章外传，破坏 10 个特殊宝箱且亲自击败石川五右卫门
本多忠胜	全势力 7 章外传让本多忠胜心服
宁宁	魏 3 章外传，救出石川五右卫门并破掉宁宁的忍术后，会出现宁宁的分身。4 分钟内将全部分身击破即可
风魔小太郎	吴 2 章外传，夺取全部兵粮库并将输送部队护送入城，然后亲自击破风魔小太郎
宫本武藏	蜀 6 章外传，剑豪众全员生存时护送武藏进入下方的冈舟城击败吕布，发生水攻事件。之后在宫本武藏和剑豪众全员生存的情况下过关。注意吕布击破前岛上的敌将不能全灭
今川义元	魏 4 章外传，击败所有工作兵长阻止其进入本阵，最后亲自击败今川义元。工作兵长共 8 个，出现位置依次是：上，左下，右下，右上，上，左下，右下，右上

本多忠胜的出现条件是在全势力 7 章外传让本多忠胜心服，而每关的条件都不一样。蜀 7 章外传的条件是让民兵全部存活且在吕布出现后 2 分钟以内击败吕布；魏 7 章外传的条件是在本多忠胜、本多忠朝、本多政 3 名武将未败走的情况下亲自击败吕布过关；吴 7 章外传的条件是先击败本多忠胜 1 次，当他再次出现后在 2 分钟以内将其打败；战国 7 章外传的条件是在增援以外的我方武将和本多生存的情况下，招来援军并获得胜利。注意要先保护传令兵到达目的地，之后在我方增援到来之后过关。

全关卡出现条件

只有在故事模式中才能打出新的关卡，使用角色和难度则没有限制，各势力的终章外传需要按特殊方法才会出现。其他关卡都是在打过特定关卡后出现的，没有必要特别说明。

蜀终章外传出现方法： 蜀 7 章·江户城の战い，江户城“炎上”事件开始后 2 分钟内逃出城外。

魏终章外传出现方法： 魏 7 章·山崎の战い，妲己叛变后 1 分钟内击破。

吴终章外传出现方法： 吴 7 章·小牧长久手の战い，在战斗开始后 3 分钟内救出孙坚和孙权。

战国终章外传出现方法： 战国 7 章·五丈原の战い，完成千人斩。

成就补遗

关于特技的成就非常好解。每个武将都有 3 到 4 种特技有待学习，只要完成对应的条件就可以习得，具体条件可以看到。

4 级武器的取得则必须是在高难度下，这里推荐困难难度下的战国 7 章外传 金崎之战。过关后入手 4 级武器的几率几乎是百分之百。

专用道具的拿法因人而异，因为只需一个人就够了，这里就只推荐一个最简单的：赵云的孔明の锦袋。

关卡是蜀 7 章 江户城の战い，难度不问。条件是完成 100 人斩且开战后 10 分钟内让妲己出现。妲己的出现条件是进入天守最上层以后经过 30 秒。

战国无双 2

战国无双 2

版本	发售日
日版	2006 年 08 月 17 日
美版	2006 年 09 月 19 日
欧版	2006 年 09 月 22 日
澳版	2006 年 09 月 28 日

21 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 20 小时。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	直江兼续が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用直江兼续
2	伊达政宗が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用伊达政宗
3	织田信长が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用织田信长
4	浓姬が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用浓姬
5	浅井长政が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用浅井长政
6	本多忠胜が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用本多忠胜
7	稻姬が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用稻姬
8	岛左近が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用岛左近
9	丰臣秀吉が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用丰臣秀吉
10	ねねが使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用宁宁
11	服部半藏が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用服部半藏
12	前田庆次が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用前田庆次
13	岛津义弘が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用岛津义弘
14	杂贺孙市が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用杂贺孙市
15	武田信玄が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用武田信玄
16	上杉谦信が使用可能	特定の武将の无双演武をクリアすることで使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用上杉谦信
17	宫本武藏が使用可能	特定の武将を除く全武将が使用できる状态になると使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用宫本武藏
18	森兰丸が使用可能	无限城で特定の条件を满たすと使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用森兰丸
19	阿国が使用可能	双六で特定の条件を满たすと使用可能になる。その状态でセ－ブすればロック解除。	50 点	可以使用阿国
20	柴田胜家が使用可能	无限城で特定の条件を满たすとよろず屋で雇用可能になる。雇用して使用可能になった状态でセ－ブすればロック解除。	25 点	雇用柴田胜家为护卫武将
21	佐々木小次郎が使用可能	无限城で特定の条件を满たすとよろず屋で雇用可能になる。雇用して使用可能になった状态でセ－ブすればロック解除。	25 点	雇用佐佐木小次郎为护卫武将

成就概述

本作的成就拿法，概括起来就是打出全角色，并雇用柴田胜家和佐佐木小次郎这两名特殊护卫武将。各角色出现方法参见下表。

《战国无双 2》的战场要比“《真·三国无双》系列”耗时，很少有关卡允许玩家直取敌大将过关的，因此每名角色过关的时间至少要一个小时。为节省时间，坐骑松风是必须的，其出现条件是已购入三国黑和白云。而 20 个小时的预定时间里，有很大部分是花在无限城里的。

如果你不追求全满成就的话，那么只需通真田幸村、直江兼续、石田三成、明智光秀、杂贺孙市这 5 名角色，就可以拿 400 点。



角色	出现条件
前田庆次	直江兼续的无双演武通关
织田信长	杂贺孙市的无双演武通关
上杉谦信	直江兼续的无双演武通关。
阿国	双六单打过关，版图、目标金额不限
杂贺孙市	明智光秀的无双演武通关
武田信玄	上杉谦信的无双演武通关
伊达政宗	杂贺孙市的无双演武通关
浓姬	织田信长的无双演武通关
服部半藏	风魔小太郎的无双演武通关
森兰丸	完成无限城第 31 层的“兰丸の愿い 2”任务
丰臣秀吉	石田三成的无双演武通关
本多忠胜	德川家康的无双演武通关
稻姬	本多忠胜的无双演武通关
浅井长政	阿市的无双演武通关
岛左近	石田三成的无双演武通关
岛津义弘	立花闾千代的无双演武通关
直江兼续	真田幸村的无双演武通关
宁宁	丰臣秀吉的无双演武通关
宫本武藏	除阿国、森兰丸外的全角色出现

双六

阿国的出现条件是玩双六，这个双六的玩法和《大富翁》比较像，不过靠收取通行费的敛财速度太慢，收集 3 面旗帜之后回根据地所得的钱倒是相当丰厚。而收集旗帜时无需停在旗帜所在的格子上，只要经过就可以顺手牵羊。另外回根据地时也无须掷出准确的点数，只要经过根据地就可以自动回去！

这里推荐一种简单的过关方法。选择 5000 两的本州地图，玩家选择的角色是秀吉，将 CPU 角色设为岛津、立花、伊达。这三位的旗帜分布非常开，在这种不公平的条件下，玩家只要全力收集旗帜，就可以轻松过关了。

无限城

森兰丸、柴田胜家、佐佐木小次郎都需要在无限城中打出来。无限城里的强敌很多，为此玩家必须培养出一个强力的角色。推荐人选自然是本作的最强人物——宫本武藏。他的 RB+Y 可以积攒无双槽，狂用无双技就能顺利过关。当然在进入无限城之前得做好准备，等级要高，最好拿到最强武器（困难难度下京洛动乱一关打倒德川家康，再消灭随后出现的输送部队就能得到）。因为是以无双为主的战术，所以虎乱 3 技能最好也要有。

森兰丸：完成无限城第 31 层的“森兰丸の愿い その贰”任务才能使用。而该任务出现的条件是依次完成森兰丸の愿い（第 1 层）、前田庆次の愿い（第 6 层）、明智光秀の愿い（第 11 层）、明智光秀の愿い その贰（第 21 层）这 4 个任务。注意每层的任务都要完成，否则不算通过。

柴田胜家 & 佐佐木小次郎：打过第 75 层出现的任务“薄幸の佳人”，就可以在商店里雇用柴田胜家，打过第 75 层出现的任务“登用试验”，就可以在商店里雇用佐佐木小次郎。这里提供一条秘技：打过 75 层后记得存档，这样取得了柴田胜家或佐佐木小次郎后，只要把进度保存在其他档，就可以读回 75 层的记录拿另外一个。否则就得从头开始再打到 75 层了。

赋法战争

【eM】 eNCHANT aRM

版本	发售日
日版	2006 年 01 月 12 日
美版	2006 年 08 月 29 日
欧版	2006 年 09 月 08 日

25 个成就，共 1000 点。下线可拿全部成就。预计时间 25 小时。

成就概述

作为 X360 早期的 RPG 作品，《赋法战争》以今天的眼光来其实也不算太差。游戏通关一次的时间大约在 25 小时左右，通关且打出好结局就能拿齐成就，回报还是比较高的。游戏的难度不大，活用赚钱秘技更是轻松。

HAPPY ENDING 的达成条件也非常简单：在游戏中最后的冰城与卜ヤ决战时，只要选择不杀他就可以进入 HAPPY ENDING 了。不过需要注意的是，本作的亚版因为有 BUG，导致炼狱、终局、大团圆这 3 个成就无法取得，成就上限只能达到 700 点。



序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	初顔合わせ	賭け試合でユウキとバトル	25 点	随游戏进程自动获得
2	遗迹の奥で	封锁区画でファイア－ゴ－レムを击破	25 点	随游戏进程自动获得
3	暴走	封锁区画でクイ－ンオブアイスを击破	75 点	随游戏进程自动获得
4	树海	军道地下でアマゾニアを击破	25 点	随游戏进程自动获得
5	大海	埠头でアクアジェルを击破	25 点	随游戏进程自动获得
6	悲剧	魔导研究施设でケルベロスを击破	25 点	随游戏进程自动获得
7	狂信	魔导研究施设でコウを击破	75 点	随游戏进程自动获得
8	不可解な敌	魔坑道でミノタウロスを击破	25 点	随游戏进程自动获得
9	里切り	魔坑道で内通者を击破	25 点	随游戏进程自动获得
10	因缘	魔坑道でオウカを击破	25 点	随游戏进程自动获得
11	决着	ロンドン城でオウカを击破	25 点	随游戏进程自动获得
12	防人	炎帝神殿でポセイドンを击破	25 点	随游戏进程自动获得
13	炼狱	炎帝神殿で炎帝を击破	75 点	随游戏进程自动获得
14	既视感	白い花畑でスフィンクスを击破	25 点	随游戏进程自动获得
15	救出	ニンジャ屋敷で胧を击破	25 点	随游戏进程自动获得
16	改心	イワトの里で沙耶香を击破	25 点	随游戏进程自动获得
17	袭击	イワトの里で胧を击破	25 点	随游戏进程自动获得
18	异样	キョウト城でトキムネ亲卫队を击破	25 点	随游戏进程自动获得
19	不动	修验场で砦将を击破	75 点	随游戏进程自动获得
20	守护者	贤者の塔でオ－ディンを击破	25 点	随游戏进程自动获得
21	冰の配下	贤者の塔でセイレ－ンを击破	25 点	随游戏进程自动获得
22	谜	墓守の村で谜の男を击破	25 点	随游戏进程自动获得
23	决意	冰城でトウヤを击破	25 点	随游戏进程自动获得
24	终局	冰城でクイ－ンオブアイスを击破	75 点	随游戏进程自动获得
25	大团圆	ハッピ－エンディング	150 点	打出 HAPPY ENDING

赚钱秘技

在游戏进度到了伦敦城之后，就可以来赌场赚钱了。最好赚钱的方法便是玩轮盘赌，轮盘赌可以赌红黑，也可以赌数字。初期玩家因为本钱很少，建议是赌红黑，一旦获胜就退出SAVE。等手上有一定的本钱了，就可以去赌数字，一旦获胜就是36倍的赚。

在赌场赚的代币能够无限兑换回复道具，利用这一点，把兑换来的回复道具拿去卖掉，等于就有了无限的金钱。初期只有一种卖600元的，到游戏后期有卖2400元的神兽丹可换，赚钱就相当轻松了。

实用心得

1. 在进行度18%左右时，会遇到问答机器。ヨコハマシティ 港区站的问答机器有5道题，全部答对后的奖励是召唤兽“暴君ハバネロ”。这个暴君是日本的某辣椒厂代言物，它的厉害之处在于被KO时会给予全体敌人临死一击，威力相当大。有了暴君之后，游戏的难度陡然下降。

这5道题的答案依次是：ハバネロ＝オレンジ3世、メキシコ、スコヴィル、ナス科、577,000 スコヴィル。

2. 答对エンチャント学园 图书馆的问答机器提出的全部8道题，可以拿到召唤兽“舞”。舞就是演唱本作主题歌的歌手，而召唤兽版的舞的辅助性技能在游戏中是数一数二优秀的，可以用到最后。

这8道题的答案依次是：Reborn、Squair、青、诞生、Sizk、rhythm zone、星の名前、ビ－ナス。

注意舞和暴君都是版权物，所以只有日版才有。

3. ユウキ的技能スナイプショット是相当实用的技巧。此技一出，敌人必定被打成濒死，大半体力瞬间秒掉，其实用性之高可见一斑。此技即使对付HP99999的隐藏BOSS也在不话下。



成就犯的天敌

纱：OK，已经介绍了11款好拿成就的游戏，大家如果依计行事的话，成就应该已经突破10000点大关了。

白：只有11款啊，感觉好少。

纱：NO NO NO，好拿成就的游戏其实并不少，只是本辑先介绍这11款而已。毕竟我们不是单纯地推荐游戏，还要附上相应的研究，因此这辑就先公布这11款而已。而且大家难道将《X360专辑》做过攻略的游戏都忘了么？攻略中都会附带成就取得法的，而且攻略中也不乏好拿成就的游戏哦。

白：这倒是，比如《偶像大师》就是比较简单的一款，基本上都是累计型成就。

纱：还有《天诛 千乱》也是相当简单的，如果算上改名换姓的《天诛Z》，等于就是两款了。另外，这次介绍的这些游戏都是容易拿满1000点成就的游戏。如果单纯只是为快速拿到成就的话，那游戏就太多了。比如《战争机器》和《光环3》这两款X360玩家必玩的游戏，只要打通最高难度就可以获得将近一半的成就。

白：不过这两款游戏拿满成就很难啊，因为网战成就比较多。

纱：对，牵涉到网络的话，成就比较难拿，因为这不是你一个人努力就能搞定的事情。

白：说到这里，我突然想到一件事。如果只是想让成就点数过万的话，其实只要玩4个游戏就行了。

纱：我明白你的意思，你指的是把这4个游戏的美日欧版成就都拿了对吧？

白：没错。有条件的人甚至还可以买到澳版，那样就更省事了。

纱：话是这么说没错，但实际操作起来有两大问题。首先是游戏不好买，基本上很多游戏在国内只买得到一个版本。而另外一个关键的问题，就是分区。

分区

分区对于玩家来说应该不是一个陌生的词汇。出于版权等各方面的考虑，游戏厂商在不同地区发售的游戏中会加入区位限制，这使得只有购买了当地版本的主机的玩家才能玩到对应版本的游戏。进入次世代之后，很多厂商都已经取消了区位限制，但依然有不少厂商坚持这一原则，尤其是日本游戏厂商。

PS2时代，直读可以取消区位限制，因此D版用户完全感受不到区位限制所带来的不便。而X360尽管也有D版，却没能取消区位限制。国内玩家以亚版和日版的用户为多，这使得部分美版和欧版游戏在他们的机器上不能运行。亚版和日版的游戏属于同区，不过亚版机器因为晚于日版发售，一些早期的日版游戏和全区游戏并不能在亚版机上运行，比如《使命召唤2》的美版。

下面将会列出本文提到的游戏在市面上常见版本的情况。

游戏名	游戏版本	日版机	美版机	欧版机
忍者神龟	亚版	可	可	可
金刚	日版	可	否	否
金刚	美版	否	可	可
蜘蛛侠：敌友难辨	全版本	可	可	可
拳击之夜 3	亚版	可	否	否
拳击之夜 3	美版	否	可	否
真・三国无双 4 帝国	日版	可	否	否
真・三国无双 4 帝国	美版	否	可	否
真・三国无双 4 帝国	欧版	否	否	可
真・三国无双 4 Special	日版／亚版	可	否	否
战国无双 2	日版／亚版	可	否	否
战国无双 2	美版	否	可	否
战国无双 2	欧版	否	否	可
犯罪现场调查	美版	可	可	可
赋法战争	日版	可	否	否
赋法战争	美版	否	可	可
赋法战争	欧版	否	可	可
无双大蛇	日版	可	否	否
梦幻之星 宇宙	日版	可	否	否
梦幻之星 宇宙	美版	否	可	可

如果你是一名非日版用户的话，还有很多好拿成就的游戏值得推荐。最值得推荐的是《战国无双2 帝国》（美版名为Samurai Warriors 2 Empires），其拿法与《真・三国无双4 帝国》类似，很快就能拿到1000点。不过本作没有亚版和日版，美版和欧版又分区，所以亚洲玩家算是没机会了。

网络

Xbox LIVE的便利，使得很多游戏都加入了网络成分。对于玩家来说，这自然是个好事。不过如果成就事关网络的话就比较麻烦，因为这不是你一个人闭门造车就能搞定的事情。

基本上与网络有关的成就都比较花时间，比如在线参加多少次比赛、在线胜利多少局，有的甚至干脆就是在线一定时间。如果你玩的游戏是小众向的，那么你得当心找不到对手。因此在游戏发售后赶着上线是比较关键的事情。

不过上有政策，下有对策。叫上几个好友一起来解网络成就也是比较有效的方法。另外活用网络，也可以使得一些单机很难取得的成就变得简单，比如在LIVE上将《光环3》和《战争机器》的最高难度通关。

此外，有些游戏的网络成就完全就是在送分。比如刚刚推出的《黑暗行动》，只要连上LIVE就能拿20点。

如果你是一名究极的成就犯，那么美、日、欧版机就要各买一台。如果还要拿网络成就，因为众所周知的原因，美、日、欧版机都不能改机。算一下这个账就知道了，成就犯可不好当啊！



近期大作成就预览

在未来的两个月时间内，X360 会有大量关注作品发售。现在的厂商也洞悉了玩家心理，新作的成就往往会早于游戏发售日公布，以图吸引成就犯们加入。这里就精选几款未发售大作的成就来一次预览，并进行简单的分析和展望。由于游戏还没发售，我们的 YY 也许会有些出入，在此还望大家海涵！

剑刃风暴：百年战争
Bladestorm: The Hundred Years' War

序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Book of Swords	After creating your character, be sure to save your play data.	50 点	创建一名角色并存档
2	Book of Horses	After creating your character, be sure to save your play data.	50 点	创建一名角色并存档
3	Book of Bows	After creating your character, be sure to save your play data.	50 点	创建一名角色并存档
4	Book of Knives	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Knives
5	Book of Rapiers	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Rapiers
6	Book of Spears	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Spears
7	Book of Long Spears	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Long Spears
8	Book of Halberds	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Halberds
9	Book of Axes	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Axes
10	Book of Clubs	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Clubs
11	Book of Horsebows	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Horsebows
12	Book of Camels	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Camels
13	Book of Elephants	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Elephants
14	Book of Chariots	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Chariots
15	Book of Magic	Occasionally there are Books in the chests dropped during battle.	50 点	在战场上捡到 Book of Magic
16	Cleared Story	After viewing the ending, be sure to save your play data.	150 点	将游戏通关并保存进度
17	Secret Achievement	Secret achievement.	50 点	秘密成就
18	Secret Achievement	Secret achievement.	50 点	秘密成就

因为本作的 PS3 版早已推出，因此难度一看便知。本作保持了光荣游戏成就好拿的一贯传统，难度之低简直就是送分题。特别是前 3 个成就，简直就是开机送大礼。

本作成就的重点就是取得各种兵法书，这些兵法书除了初期的 3 本外，其他的都是在战场是随机捡到的。以 PS3 版的经验来看，难度并不高。剩下两个秘密成就应该是完成最强兵种和最强武具。

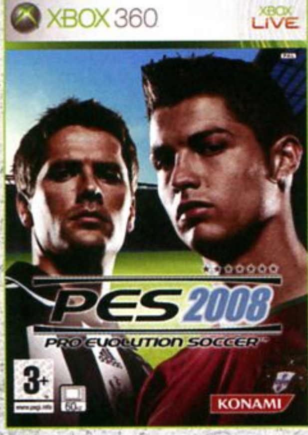


职业进化足球 2008
Pro Evolution Soccer 08

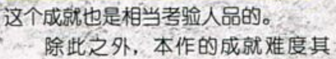
序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	First Glory	Achieved with your first victory.	10 点	赢得第一场胜利
2	Winning Streak	Achieved after 10 straight wins.	50 点	10 连胜
3	Hat-trick Hunter	Achieved after scoring 5 hat-tricks.	15 点	上演 5 次帽子戏法
4	Gentleman	Achieved when your foul per match ratio drops below 1 foul in the most recent 10 matches.	25 点	最近 10 场比赛中，每场犯规次数不多于 1 次
5	Owner	Achieved when your possession in the most recent 10 matches is above 60%.	25 点	最近 10 场比赛中，每场扣球率大于 60%
6	Long Ranger	Achieved when you score from a distance of more than 35m.	30 点	35 米外远射得分
7	World Traveller	Achieved when all stadiums have been used.	20 点	在所有赛场比过赛
8	PK Master	Achieved when you have won at least 10 penalty shootouts following regulation time.	20 点	赢得 10 次以上的点球大战
9	Goal Getter	Achieved when you have scored 100 goals.	25 点	累计进 100 个球
10	Silver Service	Achieved when you have made 100 assists.	25 点	累计 100 次助攻
11	100 Matches	Achieved when you have played 100 matches.	20 点	累计 100 场比赛
12	100 Wins	Achieved when you have won 100 matches.	30 点	累计 100 场胜利
13	Ace Striker	Achieved after 20 matches when you've scored an average of 2+ goals in the most recent 5 games.	30 点	最近的 5 场比赛平均每场进球 2 个以上，且至少玩过 20 场
14	Super Striker	Achieved after 100 matches when you've scored an average of 2.5+ goals in the most recent 10 games.	40 点	最近的 10 场比赛平均每场进球 2.5 个以上，且至少玩过 100 场
15	Attacking Midfielder	Achieved after 100 matches when your pass success ratio is 85% or more in the most recent 10 games.	30 点	最近的 10 场比赛传球精度平均在 85% 以上，且至少玩过 100 场
16	Sniper	Achieved after 100 matches, when your shot success ratio is 70% or more in the most recent 10 games.	40 点	最近的 10 场比赛射门成功率均在 70% 以上，且至少玩过 100 场
17	Brick Wall	Achieved when you have kept 100 clean sheets.	30 点	保持 100 场零失球
18	England League Dominated	Achieved when you have beaten all England League teams.	25 点	击败所有的英超球队
19	Ligue 1 Dominated	Achieved when you have beaten all Ligue 1 teams.	25 点	击败所有的法甲球队
20	Serie A Dominated	Achieved when you have beaten all Serie A teams.	25 点	击败所有的意甲球队
21	Eredivisie Dominated	Achieved when you have beaten all Eredivisie teams.	25 点	击败所有的荷甲球队
22	Liga Espanola Dominated	Achieved when you have beaten all Liga Espa?ola teams.	25 点	击败所有的西甲球队
23	National Teams Dominated	Achieved when you have beaten all national teams.	40 点	击败所有的国家队
24	Ultimate Player	Achieved when you have played 500 matches, scored 1000 goals and have won all leagues and cups.	100 点	至少玩过 500 场，进球在 1000 个以上，并赢得所有的联赛和杯赛冠军
25	Winning Streak (Xbox LIVE)	Achieved when you have 5 successive Ranked Match wins in the Xbox LIVE.	70 点	赢得 5 场 LIVE 排名赛
26	High Win Ratio	Achieved when your win ratio in Recent 20 match results of Xbox LIVE goes above 75%.	100 点	最近 20 场 LIVE 赛的胜率在 75% 以上
27	FK Goal	Achieved when you score from a free-kick directly in a Xbox LIVE Ranked Match.	50 点	在 LIVE 排名赛中以任意球直接得分
28	Hat-trick Hunter (Xbox LIVE)	Achieved when you score a hat-trick in a Xbox LIVE Ranked Match.	50 点	在 LIVE 排名赛中上演帽子戏法

目前最关键的一点，便是 Brick Wall 的条件究竟是连续 100 场零失球，还是累计 100 场零失球。如果是连续的，那么拿全成就的难度就相当可怕了。此外 Gentleman（最近 10 场比赛中，每场犯规次数不多于 1 次）







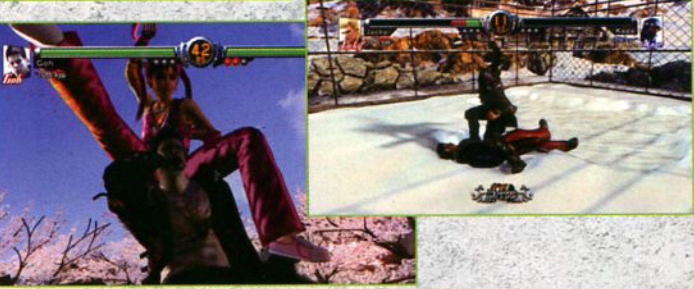


这个成就也是相当考验人品的。

除此之外，本作的成就难度其实并不高，下线设定好各种有利状况之后，接下来就是时间问题了。不过500场比赛、1000个进球是必要的，因此耗时定然不少。而LIVE相关的成就下降到4个，而且难度也相当低，如果能在排名赛中遇到认识的人，稍微作作弊就搞定了。

成就的重头依然是挑战道场模式，其中集齐全道具和全徽章的成就最为花时间。本作的上手门槛较高，但单纯对付CPU的话，依然可以找到无数赖招，所以假以时日的话肯定能拿到。

令人在意的是本作的秘密成就居然有11个。从成就分布来看，升到更高级的段位肯定还会有成就，而且不止一个。而本作的日版号称是Live竞技场，而目前公开的成就中居然没有一个在线成就，这显然是不可能的。在剩下的秘密成就中，肯定有不少在线成就，至于是在线亦有段位设定，还是单纯看胜败场次，就不得而知了。



VR战士5

Virtua Fighter 5

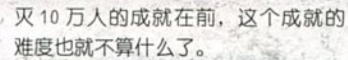
序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Arcade Mode Completion	Clear Arcade Mode (Normal Mode).	15点	任意一名角色的街机模式通关
2	Dural	Clear Arcade Mode (Normal Mode) with all characters.	50点	全部角色的街机模式通关
3	Champion of Sega Arena Coast	Defeat all rivals at Sega Arena Coast using the same character data.	20点	打倒Sega Arena Coast的全部对手
4	Champion of Club Sega Downtown	Defeat all rivals at Club Sega Downtown using the same character data.	20点	打倒Club Sega Downtown的全部对手
5	Champion of Club Sega Bay Area	Defeat all rivals at Club Sega Bay Area using the same character data.	20点	打倒Club Sega Bay Area的全部对手
6	Champion of Sega World Route 101	Defeat all rivals at Sega World Route 101 using the same character data.	30点	打倒Sega World Route 101的全部对手
7	Champion of Sega Arena East	Defeat all rivals at Sega Arena East using the same character data.	30点	打倒Sega Arena East的全部对手
8	Champion of Sega World North	Defeat all rivals at Sega World North using the same character data.	50点	打倒Sega World North的全部对手
9	Champion of Sega World South	Defeat all rivals at Sega World South using the same character data.	50点	打倒Sega World South的全部对手
10	Beginners' Try	Place in the top three in the official Beginners' Try tournament.	10点	进入official Beginners' Try tournament的三甲
11	Amateurs' Tournament	Place in the top three in the official Amateurs' Tournament.	10点	进入official Amateurs' Tournament的三甲
12	Dojo Stages	Complete the Command Time Attack with one character.	5点	用任意角色完成指令时间输入挑战
13	Command Master	Complete the Command Time Attack with any 5 characters.	10点	用任意5名角色完成指令时间输入挑战
14	All Items	Collect all items using the same character data.	50点	用同一个角色档集齐全部道具
15	All Emblems	Collect all emblems using the same character data.	30点	用同一个角色档集齐全部徽章
16	Orb Finder	Collect 7 orbs using the same character data and receive an orb item.	10点	用同一个角色档集齐7个珠子并取得道具
17	Orb Hunter	Collect 21 orbs using the same character data and receive 3 orb items.	10点	用同一个角色档集齐21个珠子并取得3个道具
18	First Dan	Earn a promotion to First Dan in offline play.	15点	下线升至初段
19	Fifth Dan	Earn a promotion to Fifth Dan in offline play.	15点	下线升至五段
20	Tenth Dan	Earn a promotion to Tenth Dan in offline play.	30点	下线升至十段
21	Defender/Hunter/Warrior	Earn the Master rank, then win 5 matches in a row against Tenth Dan opponents.	30点	下线升至强者
22	Secret Achievement	Secret Achievement	15点	秘密成就
23	Secret Achievement	Secret Achievement	15点	秘密成就
24	Secret Achievement	Secret Achievement	20点	秘密成就
25	Secret Achievement	Secret Achievement	30点	秘密成就
26	Secret Achievement	Secret Achievement	50点	秘密成就
27	Secret Achievement	Secret Achievement	10点	秘密成就
28	Secret Achievement	Secret Achievement	100点	秘密成就
29	Secret Achievement	Secret Achievement	50点	秘密成就
30	Secret Achievement	Secret Achievement	50点	秘密成就
31	Secret Achievement	Secret Achievement	50点	秘密成就
32	Secret Achievement	Secret Achievement	100点	秘密成就

高达无双 国际版

高达无双 INTERNATIONAL

序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	OFFICIAL MODE: 1 Character	Clear OFFICIAL MODE using 1 or more characters.Data must be saved to unlock this achievement	25点	任意一名角色的OFFICIAL模式通关
2	OFFICIAL MODE: 3 Characters	Clear OFFICIAL MODE using 3 or more characters.Data must be saved to unlock this achievement	50点	任意3名角色的OFFICIAL模式通关
3	OFFICIAL MODE: All Characters	Clear OFFICIAL MODE using all characters.Data must be saved to unlock this achievement	75点	全角色OFFICIAL模式通关
4	ORIGINAL MODE: 1 Character	Clear ORIGINAL MODE using 1 or more characters.Data must be saved to unlock this achievement	25点	任意一名角色的ORIGINAL模式通关
5	ORIGINAL MODE: 8 Characters	Clear ORIGINAL MODE using 8 or more characters.Data must be saved to unlock this achievement	75点	任意8名角色的ORIGINAL模式通关
6	ORIGINAL MODE: All Characters	Clear ORIGINAL MODE using all characters.Data must be saved to unlock this achievement	100点	全角色ORIGINAL模式通关
7	Character Gallery Complete	Unlock all characters in the Character Gallery.Data must be saved to unlock this achievement	75点	画廊模式中的人物资料全收集
8	Mobile Suit Gallery Complete	Unlock all Mobile Suits in the Mobile Suit Gallery.Data must be saved to unlock this achievement	75点	画廊模式中的机体资料全收集
9	50 TOTAL MISSIONS Complete	Complete 50 or more TOTAL MISSIONS.Data must be saved to unlock this achievement	50点	累计完成50个任务
10	100 TOTAL MISSIONS Complete	Complete 100 or more TOTAL MISSIONS.Data must be saved to unlock this achievement	75点	累计完成100个任务
11	TOTAL SHOT DOWN 50000	Shoot down 50000 total enemies. Data must be saved to unlock this achievement	50点	累计消灭5万个敌人
12	TOTAL SHOT DOWN 100000	Shoot down 100000 total enemies. Data must be saved to unlock this achievement	75点	累计消灭10万个敌人
13	Pilot Level MAX	Attain a Pilot Level of 30 for at least 1 character.Data must be saved to unlock this achievement	75点	任意一名角色的等级达到30级
14	Mobile Suit Level MAX	Attain a Mobile Suit Level of 10 for at least 1 MS.Data must be saved to unlock this achievement	75点	任意一架机体的等级达到10级
15	All Skills Acquired	Acquire all skills for at least 1 characters.Data must be saved to unlock this achievement	100点	任意一名角色集齐全部技能

从目前的资料来看，本作的成就拿法与已经推出的美版是一样的。本作依然保持了光荣游戏成就好拿的传统，基本上都是累计式的成就，不过



耗时要比之前的《无双》都要长。

所有成就中，累计消灭 10 万个敌人与任意一名角色集齐全部技能是最耗时间的。以一关消灭 300 机为例，要打 300 关才能完成消灭 10 万人的条件。全角色全关卡过关大约只有100关，玩家还得再打上 200 关左右。所以建议想拿齐成就的玩家尽量在每一关都大开杀戒，反正闲着也是闲着。

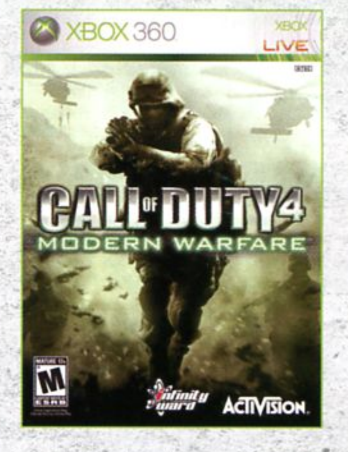
而集齐全部技能的方法是将一名角色练至 30 级后，每过一关就会自动获得一项未曾有过的技能。基本上要想练满的话，多打几十关是必要的。不过因为有消灭 10 万人的成就在前，这个成就的难度也就不算什么了。

以纱迦个人 PS3 版的进度而言，可以拿到除消灭 10 万人和全技能收集外的全部成就，总耗时是 35 个小时，大家可以参考一下。注意本作的成就同样是要在满足条件后 SAVE 才能解开的。



使命召唤 4 现代战争
Call of Duty 4: Modern Warfare

序号	成就名	原文说明	点数	中文解释
1	Make the Jump	Infiltrate a cargo ship	20 点	进入货轮
2	Earn a Winged Dagger	Complete "F.N.G."	20 点	完成 "F.N.G."
3	Win the War	Complete the game on any difficulty	40 点	以任意难度通关
4	Dancing in the Dark	Kill the power	20 点	关掉电源
5	Save the Bacon	Protect "War Pig", the Abrams tank	20 点	保护 "War Pig"
6	Death From Above	Operate an AC-130 gun ship	20 点	驾驶 AC-130
7	Wrong Number	Find Al-Asad's safehouse	20 点	找到 Al-Asad 的住处
8	Piggyback Ride	Carry Cpt.MacMillian to safety	20 点	把 MacMillian 上校带至安全地点
9	Desperate Measures	Corner Zakhaev's Son	20 点	把 Zakhaev 的儿子逼入绝境
10	Look Sharp	Find 15 enemy intel items	20 点	找到 15 个敌人的特殊道具
11	Eyes and Ears	Find 30 enemy intel items	20 点	找到 30 个敌人的特殊道具
12	Down Boy Down	Survive a dog attack	20 点	摆脱追击战
13	New Squadron Record	Complete the cargo ship mockup in less than 20 seconds	20 点	20 秒内完成货轮的伪装
14	Rescue Roycewicz	Save Pvt.Roycewicz on the stairs	20 点	救出楼上的 Roycewicz
15	Your Show Sucks	Destroy all the TVs showing Al-Asad's speech	20 点	将 Al-Asad 的电视演讲画面全部毁掉
16	Man of the People	Save the farmer	10 点	成功拯救农夫
17	Straight Flush	Kill 5 enemies with one shot while in the AC-130 gunship	20 点	驾驶 AC-130 时，一击消灭 5 名敌人
18	Ghillies In The Mist	Complete "All Ghillied Up" without alerting any enemies	20 点	完成 All Ghillied Up 任务时，未惊动任何敌人
19	Mile High Club	Sky dive to safety on Veteran difficulty	20 点	Veteran 难度下由空中冲刺至安全地带
20	No Rest for the Weary	Stab an injured crawling enemy	10 点	不让受伤的敌人跑掉
21	Deep and Hard	Complete the game on Hardened or Veteran difficulty	90 点	在 Hardened 或 Veteran 难度下通关
22	The Package	Complete "Crew Expendable" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Crew Expendable"
23	The Rescue	Complete "Blackout" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Blackout"
24	The Search	Complete "Charlie Don't Surf" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Charlie Don't Surf"
25	The Bog	Complete "The Bog" and "War Pig" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "The Bog" 和 "War Pig"
26	The Escape	Complete "Hunted" and "Death From Above" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Hunted" 和 "Death From Above"
27	The First Horseman	Complete "Shock and Awe" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Shock and Awe"
28	The Second Horseman	Complete "Safehouse" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Safehouse"
29	The Shot	Complete "All Ghillied Up" and "One Shot, One Kill" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "All Ghillied Up" 和 "One Shot, One Kill"
30	The Third Horseman	Complete "Heat" and "The Sins of the Father" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Heat" 和 "The Sins of the Father"
31	The Ultimatum	Complete "Ultimatum", "All In", and "No Fighting in the War Room" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Ultimatum"、"All In" 和 "No Fighting in the War Room"
32	The Fourth Horseman	Complete "Game Over" on Veteran difficulty	40 点	在 Veteran 难度下打过 "Game Over"
33	Daredevil	Kill an enemy while blinded by a flashbang in the single player campaign	10 点	在单人 campaign 模式下，玩家被致盲的时候消灭一个敌人
34	Roadkill	Kill 2 enemies by blowing up a car in the single player campaign	10 点	在单人 campaign 模式下，炸毁坐着两个敌人的车辆
35	Bird on the Ground	Shoot down an enemy helicopter with an RPG in the single player campaign	20 点	在单人 campaign 模式下，以 RPG 轰掉敌人的一架直升机
36	Four of a Kind	Kill 4 enemies in a row with headshots in the single player campaign	20 点	在单人 campaign 模式下，连续爆 4 个敌人的头
37	Three of a Kind	Kill 3 enemies in a row with your knife in the single player campaign	10 点	在单人 campaign 模式下，以匕首连杀 3 个敌人



本作的成就似乎全是下线可以取得的，这一结论应该是正确的。玩过本作的网络对战测试版的玩家都知道，Activision 为本作的在线模式设计了庞大无比的升级系统，值得反复打的东西非常多，在这种情况下反倒是单机模式的可玩性堪忧，因此将成就全部设为下线可以取得，的确是相当高明的举动。不过由于和剧情有关的成就较多，因此这里的中文解释也许会有不少不准确的地方，还请大家注意。

从成就列表来看，将老兵(Veteran)难度通关依然是关键所在，只要完成这一点就可以拿到近半数的成就。至于其他的成就，就得看游戏的具体内容才能知道了。







Jackie Estacado是个孤儿，苦难的童年令他过早地堕入了罪恶的深渊——他加入了黑手党，并且，极具杀手天赋的他成为了帮会里的得力干将。Jackie有一个秘密，绝大多数人都不知道Jackie拥有一种家族遗传的特殊能力，那就是操纵来自地狱的黑暗力量，正是这个秘密注定他的一生将永远无法摆脱死亡的漩涡。同样是帮会成员的Paulie是一个野心极大的恶棍，这个贪婪的家伙为了自己的利益可以不惜一切代价，在谋杀了帮会老大并篡权后，Paulie在一个偶然的机会下知道了Jackie的秘密，他认识到，Jackie和他的特殊能力是自己最大的威胁，他决定除掉Jackie以绝后患。然而，Paulie明白一个道理：公开与Jackie宣战将会是一个十分不明智的做法。于是，他想方设法派Jackie去完成一些异常危险的任务，并暗地里布下死亡陷阱。伴随着这样的阴谋的降临，Jackie迎来了自己的二十一岁生日，对于他，这一天将永生难忘。

文 炎骑士 美编 NINA

漆黑	2K Games	FPS
X360 The Darkness		美版
2007年6月26日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



系统解说

Creeper

拥有黑暗能力的蛇形肢体。它可以穿过狭窄的通道以便消灭某些无法用正常方法消灭的敌人，或者取得某些无法用正常手段得到的重要道具。



Demon Arm

类似触手的独特能力。可以用来攻击敌人、移动物体和破坏障碍物。



Darkness Guns

两把拥有黑暗能力的手枪。左手枪可以释放强力冲击波，右手枪则拥有较高的射速。



Black Hole

最强的黑暗能力，也是最为实用的黑暗能力，通过强大的吸力来破坏周围的物体，对付中远距离的敌人有奇效。



召唤恶灵

当黑暗能力展开后，场景中的某些位置会出现恶灵出口，接近这些出口时按提示操作就可以召唤出拥有不同能力的恶灵。

Berserkers

通过下达命令，可以令其进行各种接近战的恶灵，也可以用来帮助主人开启各种机关。



Kamikazes

通过下达命令，可令其用自身携带的炸药进行自爆攻击，常用来对付大量集中的敌人或破坏设施。



Gunners

利用随身携带的加特林式机关枪协助主人战斗的恶灵，非常适合火力压制任务，可以用来牵制敌人。



Light Killers

拥有控制能源的力量，常用来破坏人工光源和启动电力设备，也可以对敌人发动攻击。

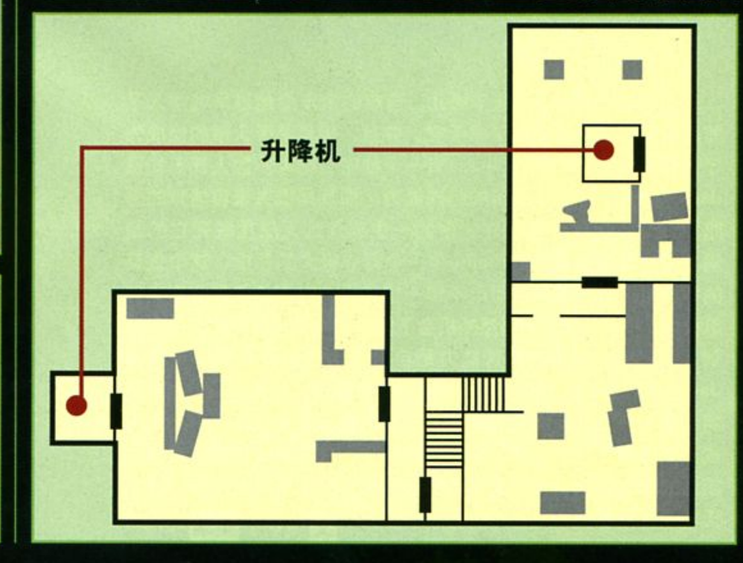


黑暗能力的进化

通过吞噬敌人的心脏来完成进化过程，在游戏中分为五个阶段，每个进化阶段都会让主人公掌握新的黑暗能力。

主要流程

CHAPTER 1 黑暗 DARK



Graves End Consturction Site

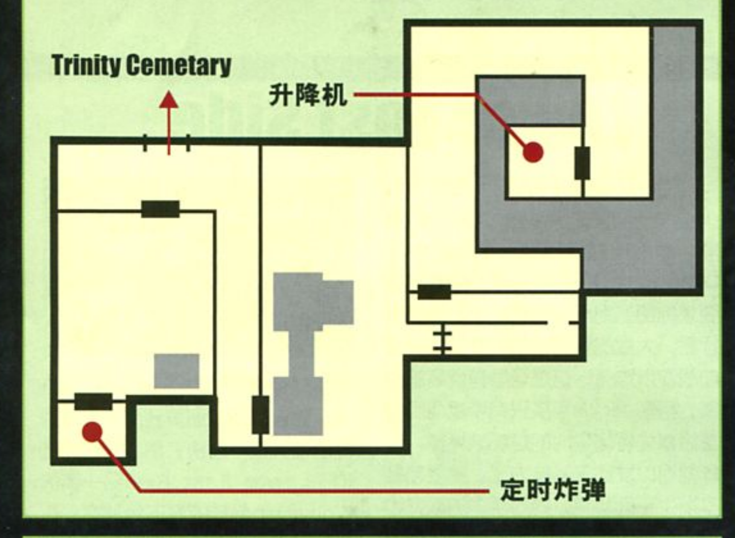
游戏的开场是一场颇为火爆的追车战，身为黑手党成员的主人公Jackie与同伙惹上了警察的麻烦，这个开头只算是个引子，Jackie的噩梦才刚刚开始。醒来之后首先要做的自然是按照操作提示查看任务信息了，同伙的Mikey已经奄奄一息了，来到他身边就会触发剧情，把他抬到一旁安顿好，他会慷慨地送给Jackie两把造型漂亮的手枪作为防身武器，用它们可以打掉大门上的锁头。作为游戏的起始阶段，当前的场景中不会出现敌人，建议在此处熟悉一下操作，而Mikey则会在断气前告诉你当前所要做的事情。

通过升降机来到地面便会遭遇一场小规模的战斗，以目前的局面来

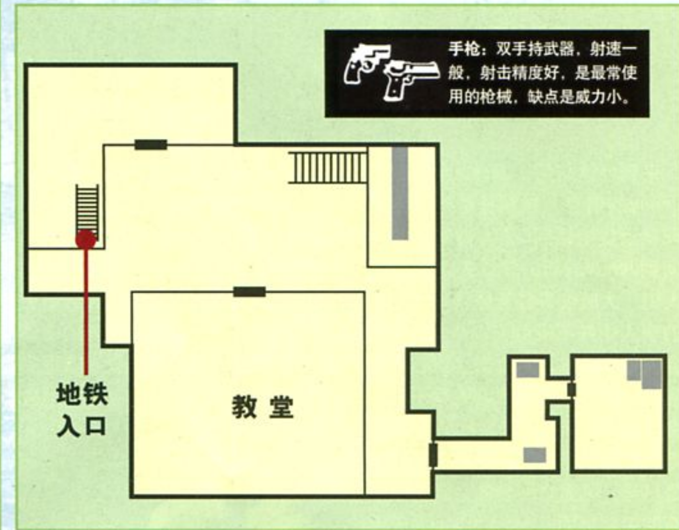




看，一定要速战速决，消灭两个敌人之后记得打扫战场，然后就可以离开了。外面的工地上以及随后左侧的建筑内都有敌人，依托掩体可以很容易地消灭他们，注意在消灭建筑内的敌人之后便会出现直升机，等待片刻便会有三名敌人增援出现。由场景内的升降机来到楼上，照提示按下左摇杆便可通过挡在面前的脚手架，留意拐角尽头的门后一个负隅顽抗的杂兵。从窗子外的梯子上到平台，会有一个敌人从对面窗口向Jackie射击，干掉他之后利用平台上的通风设备进入对面的大楼。一直来到拐角尽头处的房间内，当Jackie打开场景内的门之后，便会发现一颗即将爆炸的定时炸弹，不用多想，赶快跑吧。



过这次Jackie不再需要东躲西藏，因为黑暗的能力已经开始觉醒，附在Jackie身上的恶灵将会残忍地杀死面前的所有敌人。剧情过后，会提示Jackie目前已经拥有最初级的黑暗力量，此时可以召唤出恶灵狂战士打开墓地的大门。走到尽头的地铁站口时会听到一声枪响，原来是看门人被杀死了，地铁大门的要是也被夺走，在地铁站口外的小房子处会发现一个通风口，利用恶灵的特殊能力可以钻到里面，干掉敌人之后就能得到地铁站的钥匙。



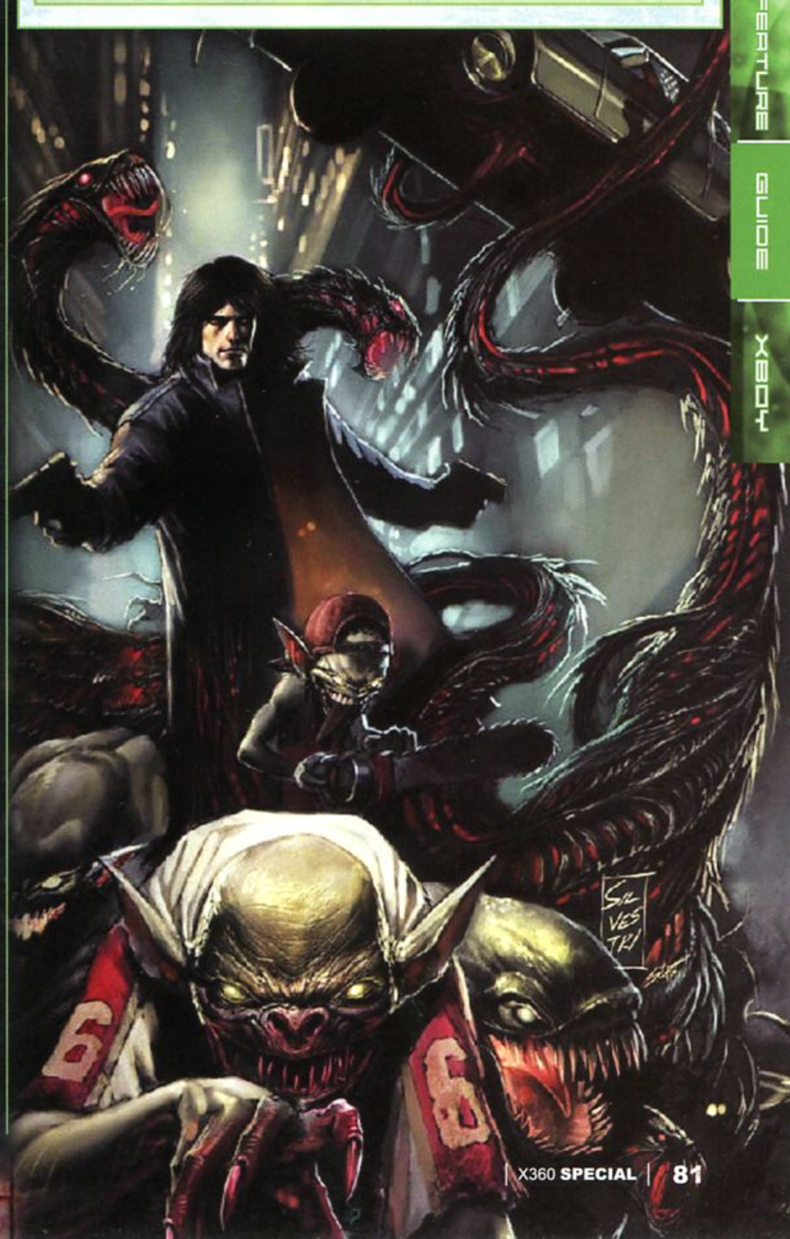
Trinity Cemetary

被爆炸产生的气浪抛下来楼后，会受到比较严重的伤害，此时先到躲到墙根下等待体力完全恢复，然后再对付头顶死角处的敌人，离开这里后一直前往墓地，Jackie在这里将遭遇一场规模不小的战斗，大量的敌人会从墓地一侧

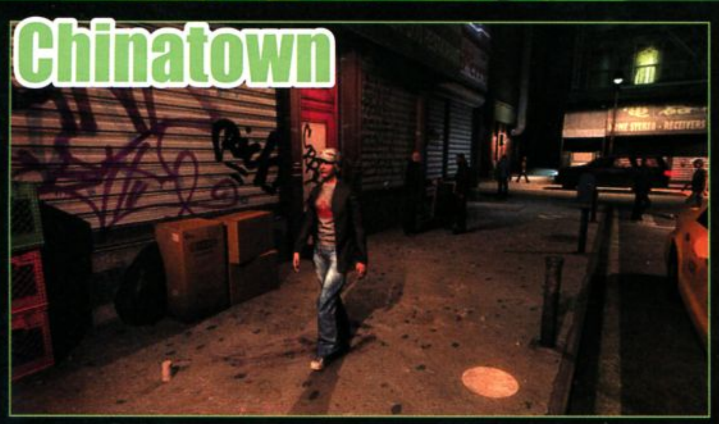




的墙外及正门冲进来，这也意味着会有不同方向射来的子弹，注意不要被两面夹攻。当背景音乐由急促变得平缓之后，这场战斗就算告一段落，仔细打扫战场会有不少收获，随后进入墓地一侧的地下室便会见到游戏开始以来的第一个联系人Frank rottenberg，与他交谈过后，返回地面会再次触发战斗，不

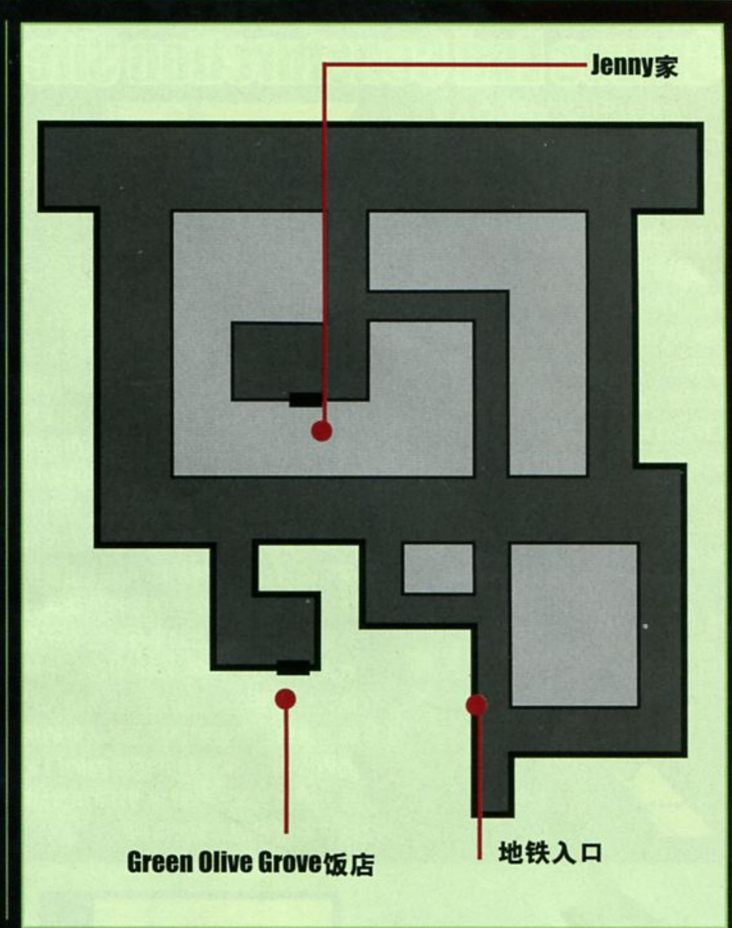


Chinatown



来到地铁站后，Jackie会收到女友Jenny的信息，按照任务提示上的号码就近找电话回Call，得知要第一时间到Jenny的新的住处去，地点是唐人街，大概位置是篮球场附近。深夜的唐人街并不安静，Jackie在大街上会遇到小股敌人的攻击，当心不要中黑枪。来到篮球场附近的巷子深处就会听到Jenny的声音，抬头可以看到她正在窗口招呼你，她的公寓门牌号是11号。见面之后会体会到游戏中少有的温馨场面，Jenny为Jackie庆祝生日，吹完生日蜡烛之后应Jenny的要求陪她在沙发上温存一会儿，很难想像这样的情节在游戏中再也不会有了，伤感。离开这里之前不要忘记在电话旁查看老朋友Butcher的联系方式，与其通话后知他正在Green Olive Grove饭店的厨房，现在就可以动身去找他了，从Doyer's小巷可以来到饭店后院。此时大街上的敌人数量更多了，而且由于此处缺少良好的掩体，战斗将会有一些困难，只有清理完街上所有的敌人，才能顺顺当当地去与Butcher见面。





台球室

按地图中所示的路线走可以避开直升机的追踪。

地铁入口

Pier 19

Sarah姨妈家

Green Olive Grove饭店

霰弹枪：单手持武器，射速低，射击精度差，对付近距离多个敌人时有奇效，缺点是装填速度太慢，射程近。

Lower East Side

与Butcher见面后，他会告诉Jackie一些有关Chicago family的事情，新的任务是做掉一个叫Dutch Oven Harry的帮派头目，接着他会要求你帮他把尸体搬到车上。来到餐厅后，大批的警察也随即赶到，一场血战在所难免，这是场颇有难度的战斗，目前Jackie手头只有手枪可用，最好事先将场景内的灯都破坏掉，这样就可以发动黑暗能力了。不要与警察发生正面冲突，对方手中的霰弹枪近距离杀伤力很大。当冲进餐厅的警察都被解决之后，就可以从侧门冲出来了，这时仍然不要贸然前冲，警方的武装直升机以及外面的环部四周的



警察有足够的火力将Jackie打成筛子，建议释放出恶灵狂战士先将地面的敌人逐一解决，然后快速前往位于Lower East Side另一端的Whitefish小巷的底下台球室，在来到巷子尽头时会触发警车撞坏栅栏的情节，而栅栏的另一侧正是Jackie想要找的地下台球室。



Hunterspoint Alley

Skip

穿过这个破旧的台球室，在翻越一个障碍物之后又会看到一个地下室，这里正式Dutch的老巢。进入地下室需要接头口令，其实完全不用跟看门人多费口舌，透过查看窗口干掉他，然后召唤出恶灵狂战士从里面把门打开。消灭地下室所有的敌人，绕到内侧利用通话器骗楼上的黑帮分子放下楼外面的梯子，这样就可以直捣Dutch的贩毒窝点了。又是一场不可避免的恶战，这里的敌人会持有冲锋枪，小心应战，将Dutch逼到楼顶之后就会触发剧情，随后跳到铁轨上之后会发现Dutch的尸体，只要让恶灵吞噬



他的心脏，就会习得新的召唤能力——召唤Gunners。利用新能力将开来的列车击毁，然后就可以从沿铁轨的另一侧回到Canal地铁站。

如果在之前没有得到接头暗语，一样可以进入地下室，这时就需要利用主人公的黑暗能力了。

Grinder's Lane

回到地铁站后收到Jenny的信息，回Call后得知她此时正与Jackie的老朋友Jimmy在Fulton地铁站通向St.Mary孤儿院的出口，赶快乘地铁去找她吧。见面后，两人并没有立即同Jackie打招呼，而是专心地看公共电视新闻，耐着性子同他们一起看完新闻，会得知位于Grinder's Lane的St. Mary孤儿院发生了火灾，随后与二人交谈，Jimmy让Jackie到Grinder's Lane属于黑帮的冷库去烧Paulie的黑钱。来到Grinder's Lane之后，会在冷库外的路灯下遇到Frank Mortis，不要杀他，从他的口中得知除了冷库以外，这里没有其他黑帮分子。径直来到冷库正门，门内





右侧附近有一个电闸，只有破坏电闸才能打开大门，结果掉几个拦路的喽罗之后先进入右边那小房间，在这里Jackie可以拿到烧黑钱用的汽油。进入冷库之后就要小心了，这里的敌人密度不算低，而且其中有好多持有自动武器，小心应付，保管黑帮财物的房间从内侧上了锁，所以暂时无法进入。从旁边的长廊迂回过去，这里有一个傻傻的敌人正戴着耳塞专心地看动画片，不要惊动他，让他甜蜜的死亡吧。来到保管财物的房间的隔壁，利用恶灵能力可以穿过通风管道来到那个堆满赃款地房间，杀掉里面的敌人可以得到钥匙，然后就可以去烧掉这些不义之财了。

地铁入口

冷库

冲锋枪：双手持武器，射速极高，射击精度一般，是对付中近距离单个敌人的利器，缺点是枪口火焰太高，严重影响视野。

St.Mary's Orphanage

现在可以原路返回地铁站去见Jenny和Jimmy了，但当Jackie来到这里的时候，只有Jimmy一个人蜷缩在角落里，看样子他遭到了毒打，而且伤的不轻。上前与之交谈，得知Jenny被绑架了，凶手正是Paulie，他整挟持着Jenny在孤儿院等着Jackie自





投罗网呢，虽然明知道这是Paulie本不算高明的圈套，但为了Jenny还是要前去的。出了地铁站口之后会发现这里已经被Paulie控制了，街上的喽罗只要看到Jackie就会立刻开火，对他们就不要手下留情了。由孤儿院的正门直接进入，这里似乎没有敌人，



大火已经令建筑物面目全非了，直接来到二楼会触发剧情：Jenny被Paulie杀死在Jackie面前，随后我们的主人公也吞枪自杀了。这是Jackie第一次死亡，通往地狱的道路即将展现在我们眼前。

CHAPTER 2 大战 WARS

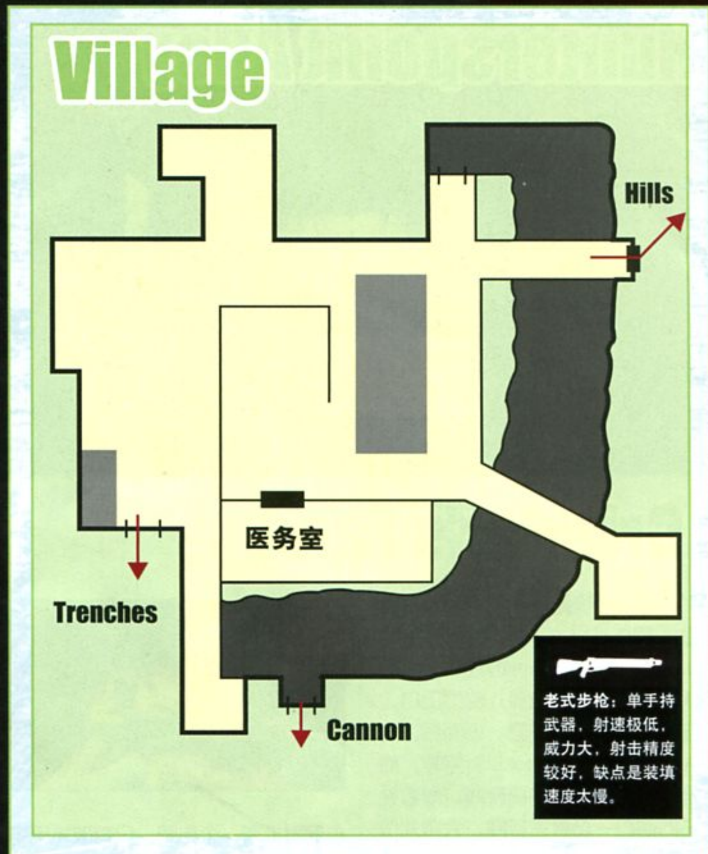
Trenches



Jackie仿佛来到了第一次世界大战的战场，醒来之后看到的一幕是一个德军士兵正在处决战俘，开枪打倒这个刽子手之后不久，他又会站起身来，看来这里真的是地狱，没什么好说的，只有吞噬这些亡魂的心脏才能彻底杀死他们。沿着战壕前进，图中的障碍物可以利用恶灵触手打碎，继续前进的途中留意几个突然闪出的德国兵，通过战壕一侧的潜望镜可以看到一个长着鸟头的怪人被绑在山丘顶部，那儿正是Jackie当前的目标。继续前进会有一架飞机突然坠毁在战壕里，这是我们的主人公也学会了新的能力——召唤恶灵自暴兵，利用这项能力可以打开继续前进的通道，之后不久就可以走出战壕。向着鸟人的方向前进，途中会遇到零星的德国兵，让他们彻底安息吧，接近鸟人的时候一定要发动恶灵，否则鸟人发飙的时候必死无疑。根据提示，需要找到这里惟一的美国人，显然，他应该在战场对面的阵营里，从鸟人右侧的小路继续前进，会来到一个巨大碉堡后门，只有利用恶灵的蛇形能力才能从内部打开碉堡的大门，里面的敌人不多，径直来到碉堡前沿，召唤出恶灵自暴兵可以在射击孔的位置炸出缺口，从这里继续前进便是英军驻扎的根据地——Village。



Village



与英军战壕里的士兵对话，可以了解到所要找的那名美国人正在Village的医务室。通过地道来到Village，这里有很多地方被英军士兵把守着，其中一扇闸门通向Hills，不过目前无法通过，还是先去医务室找那名美国人吧。医务室的标记很好认，具体位置在场景的中心，门上有一个十字标记，进去之后便会见到那个美国人，Anthony Estacado，他是Jackie的曾祖父，与他交谈之后，通往Hills的闸门就会被打开，继续前进吧。





Hills

穿过通道的时候会遇到一个挡住去路的大钟，利用恶灵触手可以轻松地移开这个障碍物，随后便来到雷电交加的Hills。这里的场景很大，如果漫无目的的乱走，Jackie会在闪电后自动回到起点，而且这里的敌人会无限次数的刷新，只有沿着地上的常常血迹前进才能来到目的地。在山丘顶的树旁展开Jackie的黑暗能力就会看见那个绑在十字架上的人，交谈之后，Jackie的黑暗能力再次得到提升。随后便是原路返回Village，再次来到医务室并进入里面的地下室会见到Anthony，他将告诉Jackie有关Cannon的事情，随后会命令士兵打开新的通道。

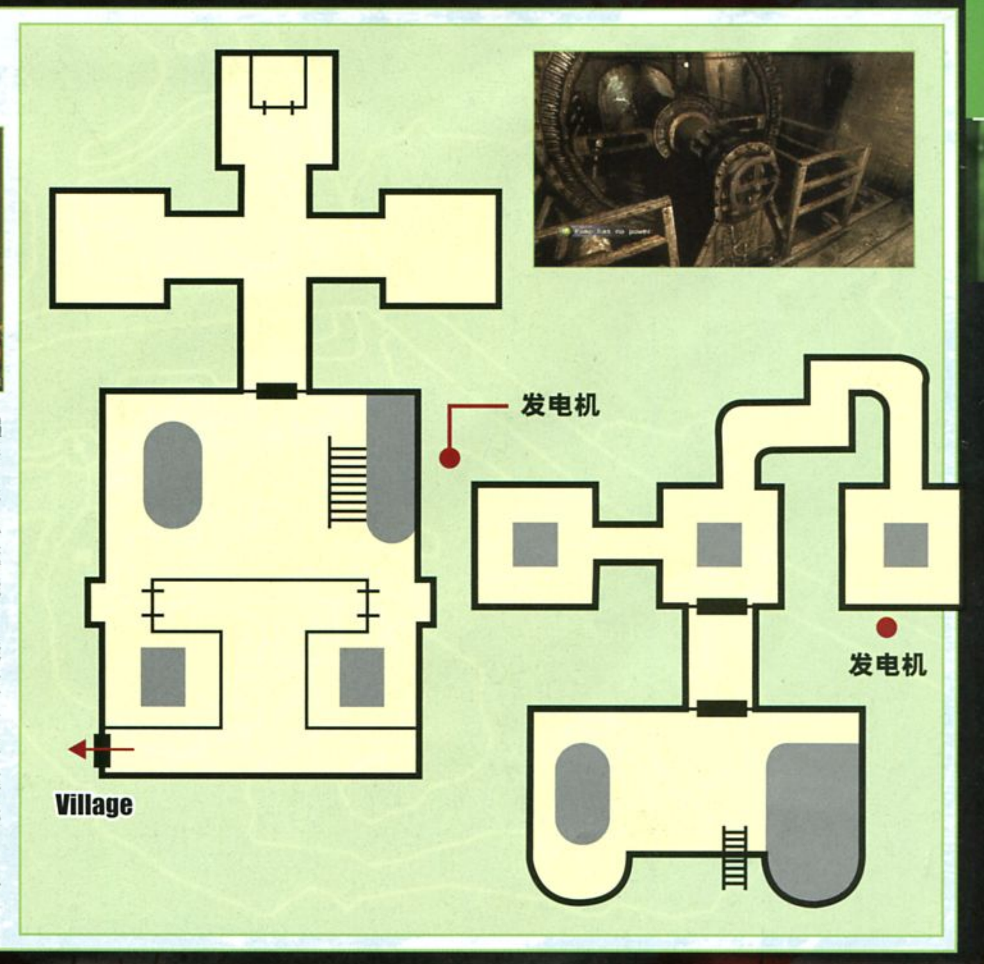


New Jersey
Tunnel
Graves End Construction Site
Trinity Church
Paulie's Mansion
Trinity Cemetary
Hunterspoint Alley
Pier 19
Canal St.
Chinatown
Lower East Side
St. Mary's Orphanage
Gun Hill
Fulton St.
City Hall
Turkish Baths
Grinder's Lane
Brooklyn
Manhattan

Sewers



下水道的布局高低错落，Jackie继续前进会遇到一些敌人，彻底消灭他们后来到尽头，会发现暂时无法打开闸门。由一侧的梯子向上走，在接下来的场景中会找到两台发电机，其中左侧的那台可以直接手动启动，而右侧的那台无法正常启动，吞噬发电机脚下的尸体的心脏会得到最后一项召唤能力，这次是雷电杀手，只要在发电机旁召唤出它，就可以顺利启动机器，这样一来，底层的闸门也能够打开了。继续前进，穿过一段场景并消灭几个敌人后就会来到地面，出现在Jackie眼前的正是Anthony提到的Cannon——一门巨大的列车炮。由车尾的门可以来到内部，这里有几个难缠的敌人，建议先打碎场景内的壁灯，这样就可以顺利召唤出恶灵枪手协助战斗。随后一直向上走，来到控制室，与那具死尸对话后就会开动列车，Jackie回到了人间。



CHAPTER 3 回归 BACK

Gun Hill

还没等Jackie回过神来，就已经被推下了火车，现在又回到了Canal地铁站，到Lower East Side的Sarah姨妈家去见她，具体位置在Raspberry的路口边上，这里离地铁站很近。与姨妈交谈之后，她会叫Jackie去Gun Hill，好了，现在乘地铁去到Fulton站，展台一侧的铁轨对面有一扇门，由此可以来到Gun Hill。在巷子的深处有一个不起眼的小门可以进入，在这里Jackie见到了Abe Hunter，这个老头会让主人公去追杀Shrote，并且交给Jackie一把钥匙，注意不要在场景内开枪，否则Abe会立刻向主人公发动攻击。在电梯里使用钥匙可以启动电梯，当电梯停下后，另一侧就会出现一个隐藏的房间，Shrote已经发觉了，无论如何也无法立刻追上他，循着他的踪迹来到一扇窗子处，这时警察的武装直升机再次出现，看来这又是一个圈套。向着直升机开枪吸引它的注意力后退到房间里等待，片刻之后直升机就会发射火箭弹将墙炸开一个大洞，从这里跳到下面的平台，顺着通风管小心翼翼地前进，一旦掉下去就会立刻GAME OVER，途中小心Shrote会放冷枪。随后来到警察局的后门，留意警察的攻击，解决掉三个警察之后沿长廊来到内部的办公室，Jackie将会在这里与警察进行一场中等规模的枪战，警察的火力不弱，小心应付。血洗警察局之后一直向上来到顶层，这里可以很清楚地观察到隐藏在拐角处的直升机，不用理会它，赶快冲向前方的栅栏缺口处并且跳下，随后就是一段表示Jackie逃亡的剧情，大难不死回到地面之后，就可以从容地按原路返回地铁站了。



City Hall



刚回到Fulton站，Butcher又发来了信息，回Call后得知该死的Eddie Shrote现在仍然活得好好的，他的所有秘密都放在一个手提箱里，这个箱子藏在Turkish Baths，要想到达那里，必须经由Fulton站一侧存留的废弃铁轨穿过City Hall，然而进入废弃轨道的门被锁住了。不过，Butcher告诉Jackie，说他已经找到了开门的钥匙，并且把它藏在Fulton站的某个比较隐蔽的地方，并且相信Jackie一定会找到它，而这个地方正是男厕所，调查那个挂着“OUT OF ORDER”牌子的小门就会发现藏在格子里面的钥匙，这样一来就可以去City Hall了。这是一条十分简单的路线，惟一需要注意的是几处人为布置的陷阱，长长地道的尽头有一扇反锁的门，一旦触动门外的机关，就会有毒气从地面的通风口冒出，因此最好实现利用恶灵触手搬动场景内的箱子将通风口堵住。运用恶灵的蛇形形态打开反锁的门，里面有一个不成气候的喽罗在等待Jackie赐予他死亡，满足他的愿望之后吞噬他的心脏，这样就习得了游戏中最为实用的召唤黑洞能力，利用这项能力可以打开被铁栅栏封锁的去路，继续前进就来到了Turkish Baths。

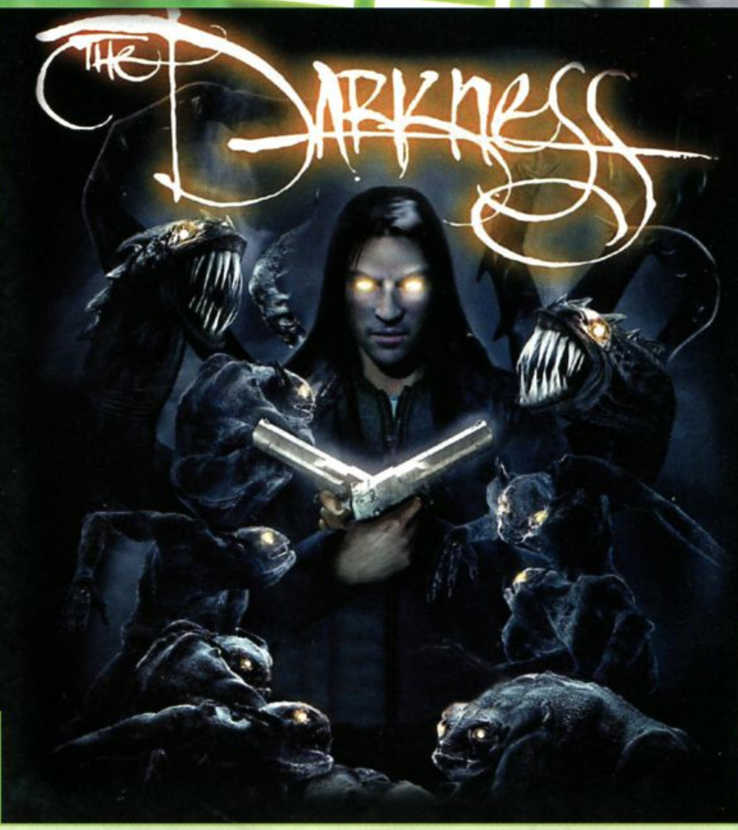
Castle
Hills
Village
Sewers
Cannon
Trenches

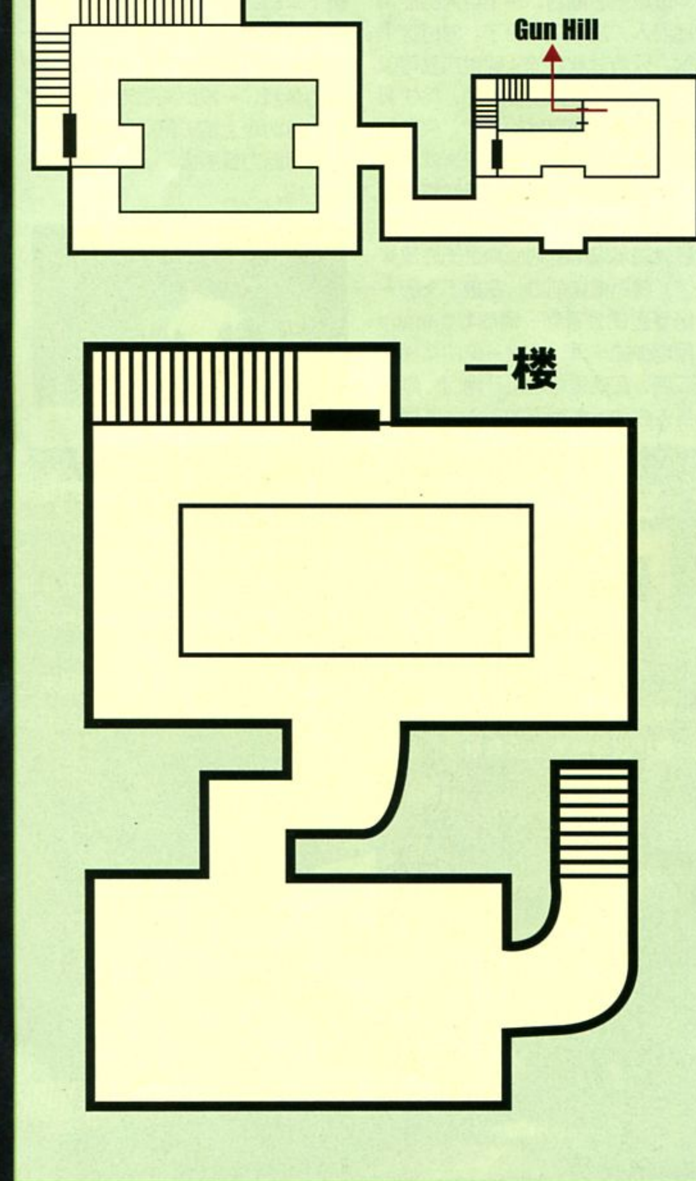
Turkish Baths

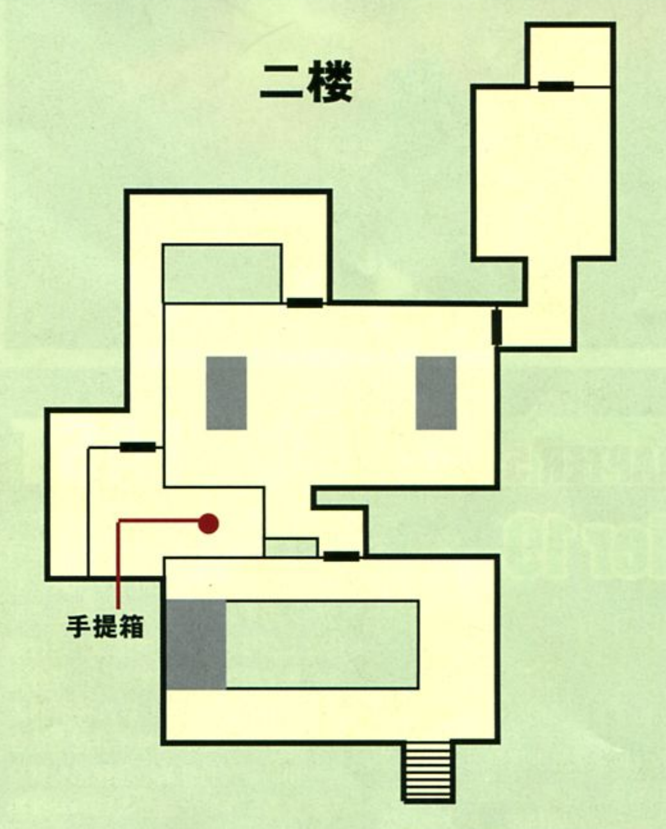


首先来到的场景是建筑的地下室，这里到处堆满了凌乱的杂物，尽头处有一堵明显是可以破坏掉的墙，可以召唤恶灵自暴兵或者利用黑洞来破坏掉，上去之后就会遭遇一场大规模的枪战。对付这场战斗，建议先将场景内的所有光源破坏掉，这样一来就可以发挥Jackie的黑暗能力了，配合恶灵召唤和黑洞能力可以令战斗轻松不少，还能省下不少弹药。这个建筑是两层结构，而且对方是普遍持有自动武器的警察，一旦被打死就只能重新开始，因而颇有难度。在二楼最里侧的房间里，可以找到那个储藏了许多秘密的箱子，这里还有数量可观的武器补给，照单全收吧，接下来的回程将充满血腥。原路返回的途中会出现大量的防爆警察，其中有不少人都持有防弹盾牌，不要硬拼。艰难地回到地铁站后，在男厕所与Butcher汇合，两人在箱子里安放了炸弹，随后Jackie打电话给Shrote说要进行一场交易，地点就在Trinity Church，随后动身前往。











AK-47突击步枪：单手持武器，射速较高，威力较大，精度较好，可以进行两点射，是远距离火力压制的不二选择。



M-4卡宾枪：单手持武器，射速高，威力大，射击精度好，可以进行单发点射，性能与AK-47相近。



防暴霰弹枪：单手持武器，射速一般，射击精度较差，相比普通霰弹枪的射程要好一些，装填速度同样很慢。

Trinity Church

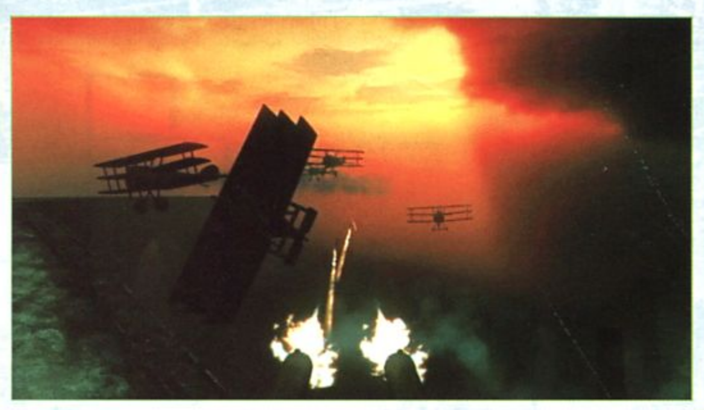
来到交易地点之后，会很明显地发现这里已经被警方设下了重重圈套，但事情还是要做下去的，将箱子放在教堂大厅中的石桌上，这时灯光突然暗下来，警察开始动作起来了，又是一场血战。这场战斗共有两个阶段，第一阶段，警察会从教堂的二楼降下来增援部队，由于没有十分好的隐蔽位置，所以需要经常变更视点以确保不被敌人包抄；第二阶段，警察会针对Jackie的黑暗能力而专门打开探照灯，第一时间将灯打灭可以让战斗轻松许多。胶着战随着一颗闪光弹的爆炸而画上了句号，这显然是掌握了Jackie秘密的Paulie暗中建议警察使用的，在随后的剧情中，Jackie引爆了箱子里的炸弹，时空再一次变幻，Jackie回到了地狱。



CHAPTER 4 驾驭 RIDE

Castle

Jackie回到了列车炮的控制室，现在列车的位置是城堡门前，在试图开炮打破城门失败之后，Jackie决定去寻找可供发射的炮弹。由列车下来，沿着车尾走看到一条开凿在悬崖边上的小路，由这条路可以回到Village。从士兵Frances Fox口中可以得知，曾祖父Anthony正在战壕里指挥作战，由通向Trenches的地道就可以回到阵地见到Anthony，此刻他准备驾驶一辆老实坦克冲进敌人的防线，帮助Jackie取得列车炮的炮弹，而此时Jackie的任务就是操纵坦克上的两门机枪扫清沿途的一切阻碍。这是一场几乎没有什么悬念的战斗，只要注意及时将敌人的坦克和火力点击毁就可以了，至于天上的飞机，几乎可以无视。坦克在冲进城堡后翻到，一个巨大的怪物破墙而入，战斗又开始了。对付这个家伙，只消对准它的头部射击就可以了，它会抓住坦克反复晃动，尽快调整瞄准射击才是取胜的关键，只要几个回合，这个外强中干的家伙就会倒下。不远处的地上躺着被怪物打得奄奄一息的Anthony，他交代了几句话之后就随着塌陷的地面掉进无底深渊去了。随后继续前进，在接下来的一个场景里便会看到一辆载着Cannon专用炮弹的车斗，场景一侧的楼梯来到二层，在这里可以打开闸门，然后回身去启动运载炮弹的车斗，就可以回到列车炮所在的地方，途中的战斗仍然没有悬念。解决掉列车炮周围几个放冷枪的德国兵之后再次爬进列车的主控制室，发射炮弹将城门打破，然后就可以顺着列车前方的小路进入城堡。来到城堡的核心区域，先后在四个位置上输出黑暗力量就可以生成Jackie的黑暗面。接下来的战斗并不是要去消灭这个自身的黑暗面，只要将不断召唤出的恶灵消灭就可以了，注意对方释放的黑洞，一段时间后对方停止攻击，这时走上前去就可以再度与自己的黑暗力量融合，Jackie再度返回人间。



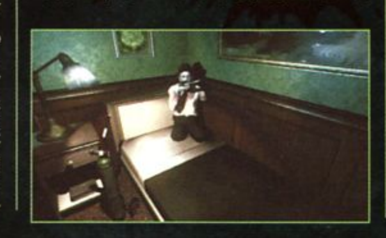


CHAPTER 5 结局 LAST

Pier 19



Jackie醒来后发现自己深处烧毁的孤儿院中，此时应该立刻去Lower East Side的Sarah姨妈家，到达之后不久，Butcher也来了，三人寒暄过后，Butcher告诉Jackie，Paulie现在又有新的罪恶勾当了，这回是跟Chicago family有关的，现在的任务是破坏他们走私用的货船。Butcher要Jackie先到Grinder's Lane的冷库去利用电台联络轮船，让轮船靠岸，照办后会收到Butcher的信息，现在就可以去码头从事破坏活动了，由Lower East Side一侧的通道可以来到码头。首先，在码头外围会有少量的黑帮分子阻挠，对方的火力不弱，小心应付，随后便可径直上到停靠在码头的货船上进行破坏。船上的地形比较复杂，一共分为上中下三层，而且多数为狭窄的走廊，建议召唤出恶灵枪手并配合适合近战用的霰弹枪作战，干掉船长就算完成任务。下船之后会收到Sarah姨妈的信息，原来Paulie派了大量手下去对付这个老太太，真是够阴险的，现在赶快赶到Lower East Side去助战吧。这场战斗基本上没有难点，在接近姨妈家之前，需要将沿途的歹徒尽数消灭，与姨妈见面后，发现Jimmy也在，不用管他们，依托墙壁从窗子向敌人射击，他们的火力并不是很强，如果弹药不足就到里屋去补给。当解决掉所有的敌人之后，Butcher也开着车子赶到了，他将委托朋友送Jackie到Paulie的老巢去，复仇的时候到了。







Paulie's Mansion



在接近Paulie的公馆前会遇到零星守卫的抵抗，对付这些散兵游勇的最好办法就是先将照明用的路灯破坏，然后释放恶灵枪手配合黑洞发动攻击。接近公馆后，不要急于冲到花园里与守卫正面冲突，Paulie在花园正面设置了好几个探照灯以阻止Jackie使用黑暗能力，一定要把这些探照灯都破坏掉，然后采用老办法清理敌人，注意此处的敌人是无限刷新的，只要将当前的守卫消灭光之后就可以直接由公馆正门进入，随后便是剧情了，Jackie开始了极度血腥的疯狂屠杀。当Paulie的全部爪牙都被尽数歼灭之后，就要跟这个老家伙算总账了，尾随他爬上灯塔，然后在那里送他到该去的地方去。



全成就解锁指南

编号	成就名称	解锁条件	获得点数
1.	Hoodlum	在多人竞赛中获得胜利即可解锁成就。	5
2.	Patriot	在CTF比赛模式中成功夺旗。	5
3.	Murderer	在多人竞赛中索取20个Killing Streak。	5
4.	Hard to kill	在多人竞赛中受到尽可能多的伤害并保证不被杀死。	5
5.	Flag Runner	在CTF比赛模式中成功夺旗达到20面。	5
6.	Flag Owner	在CTF比赛模式中成功夺旗达到50面。	10
7.	Butcher	在多人竞赛中索取20个Killing Streak。	25
8.	Mook	在有5人参与的竞赛中获得胜利即可解锁成就。	5
9.	Henchman	在有20人参与的竞赛中获得胜利即可解锁成就。	15
10.	Contract Killer	在有50人参与的竞赛中获得胜利即可解锁成就。	25
11.	Made Man	在有100人参与的竞赛中获得胜利即可解锁成就。	35
12.	The Don	在有250人参与的竞赛中获得胜利即可解锁成就。	45
13.	Anti Hero	以Normal难度完成游戏。	25
14.	Legendary Dark	以Hard难度完成游戏。	35
15.	Cannibal	吞噬300颗敌人的心脏。	25
16.	Fashionable	收集到所有的黑暗服装。	25
17.	Bringing People Together	利用Black Hole能力一次性消灭5个敌人。	5
18.	Rogue Killer	利用Creeper能力累计消灭15个敌人。	15
19.	Void Bringer	利用Black Hole能力累计消灭20个敌人。	15
20.	Gunner	利用Darkness Guns能力累计消灭30个敌人。	15
21.	Ripper	利用Demon Arm能力累计消灭30个敌人。	15
22.	Summoner	召唤恶灵累计达到5次。	5
23.	Legendary Summoner	召唤恶灵累计达到50次。	25
24.	Darkness Master	运用不同的黑暗能力分别杀死一定数量的敌人，达到一定的完成度后解锁成就。	100
25.	Roadkill	在游戏初期的隧道追车战中杀死遭遇的工人。	10
26.	Ghandi	见Harry之前不要装备武器，与whitefish pool处的醉汉对话可得到密码，随后与Roach对话即可解锁成就。	10
27.	Romantic	在Jenny家中，坐在沙发上停留一段时间，触发两人亲热的情节后就会解锁成就。	10
28.	Heart of Gold	完成全部的支线任务。	50
29.	Gunslinger	在15秒之内消灭7个敌人。	25
30.	Anti Air	拿到briefcase后，警方的直升机会出现，此时利用Black Hole能力将其击落，便可解锁成就。	15
31.	Take a Look at the Sky	第二次来到地狱后在坦克战阶段击落6架敌机。	50
32.	Knuckle,Meet Face	以最快的速度结束第一场混战。	5
33.	Up Close and Personal	以处决的方式杀死第一个敌人。	5
34.	Executioner	以处决的方式杀死25个敌人。	10
35.	Picking Up Stuff	解锁游戏开始后得到的第一个collectable。	5
36.	Gatherer	解锁25个collectable。	5
37.	The Collector	解锁50个collectable。	10
38.	The Obsessive Collector	解锁75个collectable。	15
39.	Completionist	解锁100个collectable。	20
40.	Bullet Dodger	完成一场至少有4人参与的竞赛，并保证自己的死亡次数少于5次。	20
41.	Legendary Executioner	以处决的方式消灭50个敌人。	20
42.	Beginnings	完成游戏的第一部分。	25
43.	Into the Dark	完成游戏的第二部分。	50
44.	Happy Birthday	习得Creeper能力。	25
45.	No Man's Land	习得Demon Arm能力。	25
46.	Crazy For You	习得Black Hole能力。	25
47.	Hills	习得Darkness Guns能力。	25
48.	Darkling Master	能够召唤各种形态的恶灵。	15
49.	One With the Dark	将Darkness能力提升到极限。	25
50.	Keeper of the secret	拨打所有的"phone secret"号码。	10

全部联系人电话号码一览

号码	名称分类
Keeper of Secrets Numbers	
5556118	phone secret 0
5551847	phone secret 1
5556667	phone secret 2
5554569	phone secret 3
5559985	phone secret 4
5551037	phone secret 5
5551206	phone secret 6
5559528	phone secret 7
5553285	phone secret 8
5555723	phone secret 9
5558024	phone secret 10
5556322	phone secret 11
5559132	phone secret 12
5556893	phone secret 13
5552402	phone secret 14
5556557	phone secret 15
5552309	phone secret 16
5554372	phone secret 17
5559723	phone secret 18
5555289	phone secret 19
5556205	phone secret 20
5557658	phone secret 21
5551233	phone secret 22
5553947	phone secret 23
5559562	phone secret 24
5557934	phone secret 25
5557892	phone secret 26
5558930	phone secret 27
5553243	phone secret 28
5553840	phone secret 29
5552349	phone secret 30
5556325	phone secret 31
5554565	phone secret 32
5559898	phone secret 33
5557613	phone secret 34
5556969	phone secret 35

Collectables Numbers

Number	Collectible
5552941	collectible ny1 canal 1
5555465	collectible ny1 cemetery 1
5558989	collectible ny1 chinatown 1
5557526	collectible ny1 chinatown 2
5553318	collectible ny1 chinatown 3
5555709	collectible ny1 chinatown 4
5553440	collectible ny1 chinatown 5
5559345	collectible ny1 consite 1
5551093	collectible ny1 consite 2
5554525	collectible ny1 fulton 1
5555211	collectible ny1 fulton 2
5559903	collectible ny1 fulton 3
5559868	collectible ny1 grinder 1
5557642	collectible ny1 grinder 2
5554649	collectible ny1 grinder 3
5558416	collectible ny1 grinder 4
5553429	collectible ny1 hunterspoint 1
5553520	collectible ny1 hunterspoint 2
5552734	collectible ny1 hunterspoint 3
5553492	collectible ny1 hunterspoint 4
5554682	collectible ny1 hunterspoint 5
5555438	collectible ny1 hunterspoint 6
5557710	collectible ny1 lowereast 1
5551266	collectible ny1 lowereast 2
5555311	collectible ny1 lowereast 3
5559588	collectible ny1 lowereast 4
5556441	collectible ny1 lowereast 5
5551234	collectible ny1 orphanage 1
5557643	collectible ny1 orphanage 2
5558881	collectible ny1 orphanage 3
5555569	collectible ny1 orphanage 4
5556454	collectible side ny1 pulanski
5551229	collectible side ny1 cutrone
5555549	collectible side ny1 hadel
5558856	collectible side ny1 chen
5558766	collectible side ny1 warburton
5552763	collectible ny2 canal 1
5555619	collectible ny2 canal 2
5553849	collectible ny2 cityhall 1
5555466	collectible ny2 cityhall 2
5553794	collectible ny2 cityhall 3
5556799	collectible ny2 cityhall 4
5553791	collectible ny2 turkish 1
5553452	collectible ny2 turkish 2
5552575	collectible ny2 turkish 3
5554676	collectible ny2 turkish 4
5555477	collectible ny2 gunhill 1
5559913	collectible ny2 gunhill 2
5555197	collectible ny2 gunhill 3
5554691	collectible ny2 gunhill 4
5558164	collectible ny2 lowereast 1
5556713	collectible side ny2 cups
5553249	collectible side ny2 willis
5555327	collectible side ny2 mortarello
5555595	collectible side ny2 deval
5554336	collectible side ny2 hadel
5556418	collectible ny3 canal 1
5557614	collectible ny3 grinder 1
5553496	collectible ny3 pier 1
5552764	collectible ny3 pier 2
5551917	collectible ny3 pier 3
5554603	collectible ny3 pier 4
5558896	collectible ny3 pier 5
5556503	collectible ny3 mansion 2
5551952	collectible ny3 lowereast 1
5554463	collectible side ny3 scardina
5555439	collectible side ny3 blackmoore
5557641	collectible side ny3 terrone
5557761	collectible ow2 hq 1
5551228	collectible ow2 hq 2
5556892	collectible ow2 hq 3
5553495	collectible ow2 hq 4
5557467	collectible side ow2 guns

全支线任务详解

George Hadel chapter 1

在canal scarr通往Chinatown一侧的出口处可以见到卖艺为生的George Hadel，小混混Compton Scarr不准他在地铁站里演奏，央求Jackie帮他出面摆平这件事。只要在George Hadel附近随处溜达一下就可以很容易地找到这个流氓，上前跟他对话即可。



Ingrid Pulanski chapter 1

在Fulton street地铁站内的一侧站台旁可以找到这个老女人，原来她的手镯找不到了。只要下到铁轨上就可以很容易地找到那个闪闪发光的手镯。



Warburton chapter 1

这个表情古怪的老女人同样在Fulton street车站的站台旁，与她对话后，她会问Jackie是否玩一个刺激的小游戏：在列车即将进站前以最快的速度将她抛下的四枚硬币捡起并爬上站台。赢得这个小游戏还是有一点难度的，一不小心就会丧命与铁轨之上，多加练习吧。



Mitch Deval chapter 3

与他交谈后，他要求Jackie帮助找到并除掉他的兄弟，在City Hall车站可以找到他的兄弟，由于是主线任务中途经这里，并且此处的NPC角色很少，所以很容易就可以完成这个任务。

Hadel Redux chapter 3

再次与George Hadel交谈得知他的口琴被小混混抢走了，对付这帮欺压下层老百姓的恶霸，Jackie的手段只有一种。来到Lower east side可以见到之前总是欺负George Hadel的Compton Scarr以及他的同伙，不用犹豫了，干掉他们吧。

Dana Cutrone chapter 3

为什么倒霉蛋都集中在Canal street的地铁站！跟这个可怜的女人交谈得知她的家被那朋友霸占了，希望Jackie帮她把自己的房子要回来，而她的家就在Jenny家的附近，在这附近可以找到她那个喜欢到处溜达的男朋友，对话后可以把钥匙拿到手，送还给Dana即可。

Terence Willis chapter 3

这个家伙同样位于Canal street地铁站，他要求Jackie把在Whitefish的5各黑帮分子给干掉。完成他的任务后回去向他交账，他就会告诉Jackie对付那个玩杯子戏法的人的办法，按照他的方法，distract玩杯子的人，然后就可以完成the cups的任务。



Lucas Hellinger chapter 3

这个老千离Willis 位置不远，只要完成之前的任务，那么就可以轻松对付他，而在这之前，无论你怎么费尽心思，玩杯子戏法儿的赢家永远是他。

Jimmy the Grape chapter 3

Jimmy此时站在Canal street车站的站台中间，找到他并对话，他要Jackie去Grinder's Lane干掉几个黑帮分子，来到Grinder's Lane，此处的一间公寓可以进入，找到门牌号是261的房间，里面的人正是要解决的对象。

Hazelgrove chapter 4&5

这个任务设计得相当变态。当Jackie再次来到地狱后，在见到增曾祖父之前，有机会见到一个名叫Carlies的士兵，他恳求Jackie把一个小礼物带给他的老婆。从地狱返回人间之后，来到Fulton street地铁站，可以找到一个露宿在此处长椅上的老太婆，她正是Carlies的爱妻。



Terrone chapter 5

在Fulton street地铁站可以找到这个绰号叫"Little Petey"的人，他要求Jackie把一封信交给Mickey Famiano。在Canal street可以找到Mickey，他的特征是带着一顶帽子。



Blackmoore chapter 5

这个人是Dana的房东，他想把Dana赶走。只要去Dana的家与她对话，就可以让她搬走。

Rottenberg chapter 5

回到Trinity Cemetery，之前那个住在厕所里的家伙现在已经被赶了出来，他央求Jackie帮助他取回胰岛素。只要利用Creeper能力就可以潜入厕所完成这个任务。



Enzo Scardina chapter 5

在Trinity Cemetery通向地铁的出口处可以找到这个人，他要求Jackie把Paulie一个手下的手提箱给调包。来到Fulton Street车站找到叫Frankie "Noses"Tieri的家伙，把他的手提箱替换掉。



光环3	Microsoft/Bungie		FPS
X360	HALO3		全区
	2007年9月25日	1～16人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

HALO 3

3年，你能做些什么？成就一番事业？谈一场恋爱？周游世界？这些问题问谁都可以，就是别问BUNGIE，因为他们的答案无人能比——3年，我们给你一款神作！现在的我已经完全没有兴趣向他人描述《光环3》是如何如何好玩了。第一，根本没有这个必要，我敢打赌，有99%的XBOX360里现在已经能找到《光环3》的存档文件；第二，我很想赶快把这次的任务完成，继续回到光环的世界里去……别浪费我的时间了，赶快开始吧！

文 翔仔 美编 NINA

投掷/使用主武器 LT
双手武器/装填副武器/手雷选择 LB
L 移动
L 按住蹲下
十字键(上) 手电筒
显示成绩(多人游戏)
游戏暂停
R 视角移动
R 按下缩放
游戏导航
RT 使用主武器
RB 动作/装填主武器
Y 切换武器
B 近战
A 跳跃
X 使用辅助装备

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
软组织



1：主武器，或者可以说成右手武器，游戏中的主要攻击方式。在图标左边的数字显示的是现在身上携带的武器总弹量，下方显示的是武器中的装弹量，多留意着点，可别一会就弹尽粮绝了。

2：另外一把主武器，可以试着将武器搭配使用，以适应不同的作战方式。它还有一个很重要的作用就是在一把武器射空之后，让你不至于抱头鼠窜。

3：护甲，或者说是另一种形式的HP，只不过在作战中如果护甲被清空了，在普通难度下只要不被击中头部，还能再支撑个3到5枪，有充足的时间找到掩护。

4：手雷，和前几作一样，每种手雷只能携带两颗。不过这一次有所不同的是，制作小组变相地将手雷的数量增加了，两种新的手雷也可以同时携带两颗！

5：特殊装备，还记得预告片中士官长使用的泡泡盾么？就是这个了！而且在游戏中可不光只有泡泡盾这一种特殊装备，到时候绝对让你挑花眼。

6：这个就是大家最熟悉的准心了。游戏中根据准心的样子可以大致判断出一个武器的射击精度，比如图中的自动步枪有着又大又圆的准心，说明射击精度不会让人非常满意。

7：拾取武器的提示，当脚下出现可以捡取的武器时就会出现这个提示，根据不同的图标可以判断武器的种类，像图中显示的图标表示士官长脚下有一把电浆手枪可以捡取。

8：作战雷达一直是游戏中不可或缺的东西，黄色表示友军，红色代表敌军。不过这次的雷达没有以前那么好用了。只有在目标和你在同一平面上，并且距离比较近的时候才会出现在雷达上。

9：目标地点的提示，还很人性化地标注了目前的距离。但是这一作中由于大部分时间并没有科塔娜伴随，所以这种目标地点的提示会出现得比较晚。

10：存档提示，在玩家每次经过保存点时便会出现这些提示。《光环3》中数量众多的自动存储点让玩家们免去了意外倒下后的长途跋涉。

别急！看看这次有些什么？

别这样就开始游戏了，这次《光环3》给我们带来了一茬又一茬的惊喜，除了限定版附送士官长头盔模型以外，还有光环限量版主机，并且已经采用了最新的65NM芯片工艺，甚至在易趣网上还出现了比尔·盖兹亲笔签名的光环全套装备。当然了，这些硬件上的惊喜是商家的一种营销策略，而软件方面，BUNGIE这次给我们带来了什么呢？让我们来看看这些新鲜玩意吧！







"千万不要上LIVE"

《光环》之所以如此成功，得益于它那强大的单机战役模式，而到了《光环2》中，LIVE对战抢走了不少剧情的风头，玩家们开始乐此不疲地泡在LIVE上，直到现在的《光环3》大有让玩家彻底被LIVE征服的架势。LIVE对战已经成了"《光环》系列"的一个主要游戏方式。

强大的网络系统让玩家们可以很方便的进行游戏，你不用自己在成千上万个游戏中自己寻找可加入的游戏，配对功能会自动帮助玩家找到等级适合并且网络状态良好的游戏。而且在每一场游戏结束后，玩家可以与相同的对手直接进行下一场战斗，而不用回到游戏大厅进行繁琐的游戏设定。BUNGIE！你把玩家培养的越来越懒了！

不过也许你会觉得LIVE上的对战并不是这次最好玩的，因为这次BUNGIE将在线双人合作模式取消了……换成了4人在线合作！这简直是太棒了，这一次终于让玩家告别了孤胆枪手或者战地双煞的时代，这一刻，你不是一个人在战斗！4人合作战役模式带来最大的享受就是我方拥有着压倒性的火力，4人小队还可以相互掩护，远近兼顾，全方位的射杀敌人，让玩家体验到小队战的魅力，不管面对多么强大的敌人，4人份的弹幕覆盖可是够他喝一壶了。

综上所述，并且在"玩家至上"的理念督促下，为了让玩家们不至于很快对单机模式失去兴趣，还请诸位忍一忍，稍微晚点再体验LIVE的魅力吧。



"CUT！这段给我掐了！"

谁没有失误的时候？再强大的玩家也会因为一时的疏忽导致游戏主角横尸街头。每当有朋友观看你的游戏"Replay"时，这种一失足成千古恨的镜头多少都会让你感到有些不好意思吧。这一切将在《光环3》中被改变，就算你的水平臭到能被最初等的杂兵轻松搞定，你也可以厚颜无耻，哦对不起，是胸有成竹地想你的朋友大声宣布，你可以不死一次，完成最高难度的游戏。接着就给他们看你的游戏录像吧，就在他们长大了嘴，几乎要拜倒在你高超的技术之下时，其中的奥秘只有你自己知道。

虽然在游戏中有回放功能已经不是什么新鲜事了，但是这次最大的不同就是在于你能够从不同的角度来观看自己的游戏过程。说明白点，你就把自己想象成一个能到处乱飞的摄影机，想怎么看就怎么看，不放过任何一个细节。游戏本身电影般的故事背景以及壮观的镜像和火爆的场面，在观看的时候自己还可以不断地变换镜头，充足的光源让整个画面效果满点，是不是感觉自己俨然成为了一部大片的导演？游戏中任何镜头都由你说了算，不管你是因为实力不济倒在了BOSS面前，还是因为低级失误被杂兵放倒，这时候你可以毫不客气地说："CUT！这段给我掐了！"当然了，最后的具体操作还是需要自己动手的啦。

"我是343罪恶火花"

前两作中这个漫天乱飞的小机器人肯定让你印象深刻，在士官长摧毁了第一个光环后，作为那里的管理员的它便进入了无所事事的状态，开始给星盟和UNSC轮番当起了顾问。这次BUNGIE给它找了个新的差事，让玩家在游戏中不仅能够扮演士官长，还可以扮演343罪恶火花。这就是强大的Forge模式，玩家在这里扮演士官长的时候可以体验各式各样的网络用地图，甚至能在里面使用在流程中无法使用的各种武器。当玩家扮演343罪恶火花的时候，这里就成了你的后花园，你可以随意摆弄这里的一切。你可以通过在地图中摆放或者减少武器以及载具来进一步强化游戏的平衡性，或者干脆彻底地让游戏平衡性浮云化。

不过这里的各种地图只有在LIVE对战的时候才能正式使用，平时只能让士官长在地图中到处乱逛，试射各种武器或者驾驶各种载具。当然了，这对于熟悉地形来说是最好的方法，这样在网战的时候就可以在各种环境下轻车熟路的到达各个地点。如果使用自己编辑过的地图来进行游戏的话，里面很多小秘密只有自己知道，可以利用这些绝对优势来取得最后的胜利哦。



看看自己的军火库

UNSC军火库

M6G手枪

装填时间	1.9秒	弹容量	8发
备弹量	40发	可双手分持	

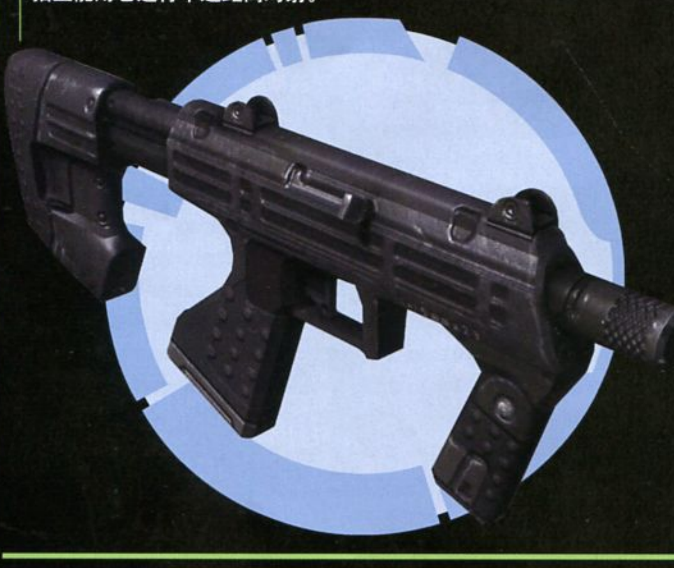
UNSC的制式装备，作为手枪来说射速和威力都还能让人满意，并且具有爆头设定，让它的作用更加明显。在一定距离内如果枪法够好，可以将敌人迅速击毙。但是本作中将手枪的瞄准器去除了，对它的实力造成了不小的削弱，不过作为一个辅助型武器来说，它的表现还是相当抢眼的。



M7微型冲锋枪

装填时间	1.4秒	弹容量	60发
备弹量	180发	可双手分持	

小巧的外形使士兵能够一手一只，并且轻松驾驭，惊人的射速弥补了单发威力偏小的缺陷。两手同时开枪的时候可以取得惊人的压制性火力，并且在较近距离可以让对方瞬间倒地。但是高射速带来的后果就是弹药补给成问题，3、4轮扫射之后，弹匣里的子弹已经用两只手就能数的过来了。另外，枪口的跳动使得它的命中率也不尽如人意，所以不要指望能用它进行中远距离对射。



M90散弹枪

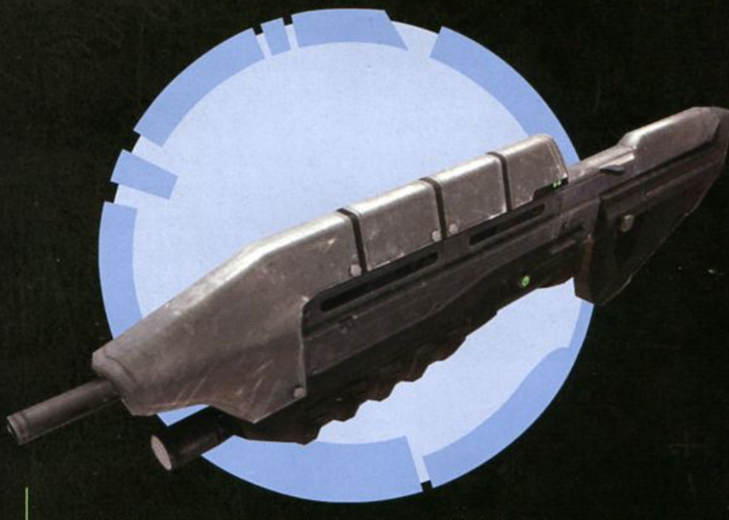
装填时间	单发2.0秒/满弹4.5秒		
弹容量	8发	备弹量	30发

绝对的"UNSC近战之王"，敌人绝对不想看到你拿着这玩意出现在离他不到半米的地方，因为那样等于看到了死神。在极近的距离下，M90可以在3发之内解决面前的对手。虽然它的射程几乎为零，但是恐怖的威力也让不少人热衷于使用它蹲在角落等待送上门的猎物。当然，装填速度在所有武器中最慢的它在耗尽了弹仓中的子弹后会面临着很长一段时间的"真空期"，好在"装一发打一枪"的方式多少弥补了这个不足。



MA5C突击步枪

装填时间	1.8秒	弹容量	32发
备弹量	352发		



这把枪是《光环》中出现的MA5B型自动步枪的改进型，在攻击力上得到了一定的提高，但是装弹量却从原先的60发下降到了现在的32发。由于射击精度并不是很高，它主要还是被应用在中近距离作战中，在冲锋过程中结合上近战会有意想不到的收获，并且在对付寄生型虫族时会有非常好的效果。

BR55半自动步枪

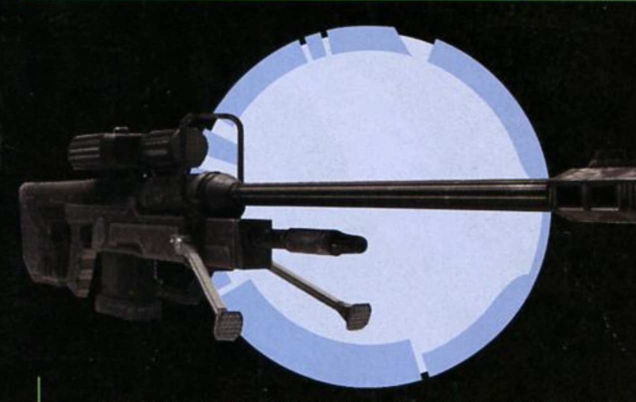
装填时间	2秒	弹容量	36发
备弹量	108发		

可以说这是一把很不错的枪械，由于使用的是较大口径子弹，射程得到了保证，威力也不容小视，但是同时因此而产生的强大后坐力使得它只能采用3发点射的攻击方式。爆头设定也为这款枪械增加了不小的威力指数，瞄准镜又让它提高了射击精度。但是备弹量无法提高的确是一个让人很头疼的问题，如果没有练到枪枪爆头的水准，在混战中很容易就不知不觉地弹尽粮绝了。



SRS990狙击步枪

装填时间	2.6秒	弹容量	4发
备弹量	20发		



射程之王，我想这么叫它恐怕没有人会反对。它是UNSC中射程最远的单兵武器，并且具有惊人的威力，哪怕是穿着厚重盔甲的敌人，2枪足以让它做出漂亮的扑街动作，而爆头设定让它进一步成为了秒杀之王。但是它的缺点也还是显而易见的，连续射击性能的欠缺让使用者经常会射失第二发，加上那可怜的载弹量造成的制约，使它无法成为真正的主力武器。

M41双联装火箭筒

装填时间	4.3秒	弹容量	2发
备弹量	6发		

前两作中，它是单兵武器中拥有最高攻击力的武器，虽然在《光环3》中它退居次席，但是仍然是不可忽略的强大火力。不过在这一作中，对其最大的削弱恐怕就是取消了自动制导系统，这使得它的命中率大打折扣。在攻击中想要对较小的目标精确攻击是不太可能了，不过你仍旧可以瞄准目标附近的地面，然后利用火箭弹爆炸时的冲击波进行打击。如此强劲的武器当然不会给你准备很多，载弹量更是让人无奈，不过拿着它在手上时还是很爽的。



M6斯巴达激光枪

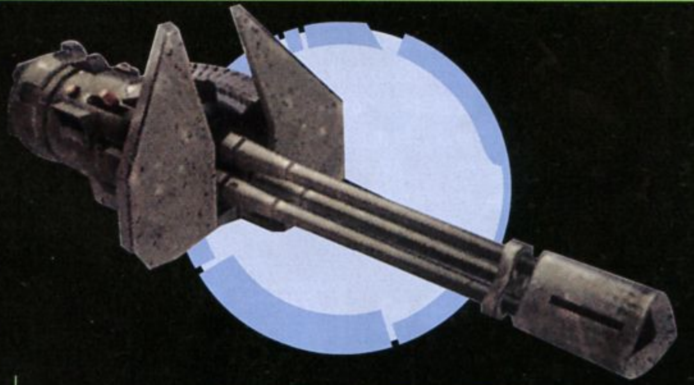
冷却时间	2.4秒	总能量	100
不可装填			

UNSC中少有的射线系武器，而且还是单兵作战用，并且拥有傲视群雄的惊人攻击力。主要用于摧毁敌方的重装甲作战单位，但是射击速度相当慢，经过瞄准后需要先进行充能，5秒左右才会攻击，所以并不适合在运动战中使用这个装备。不过长时间的充能换来的却是丰厚的回报，哪怕对手龟缩在坦克中，你也可以直接攻击其驾驶舱，只需要一发，就足以把他给轰成肉渣了。



AIE-486H重机枪

脱离支架后弹容量	200发
无装弹时间 不可装填 双手武器	

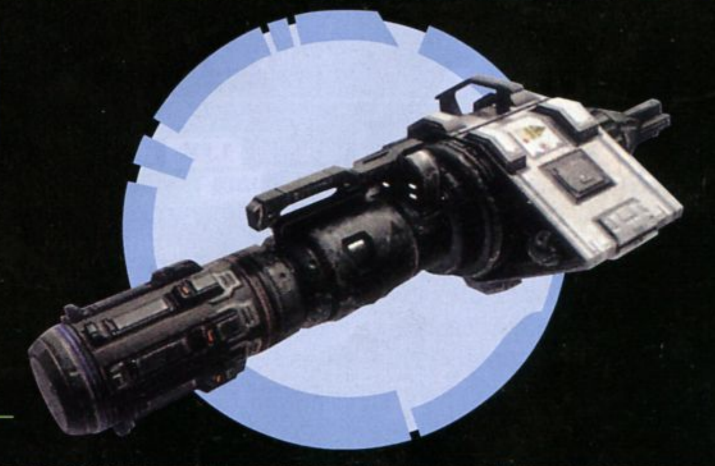


这也是本作中新增的要素，士官长可以很不客气地将阵地上的机关炮炮台拆离支架，然后拎着这个平时只能固定在一处的重型装备四处进行火力压制。高射速加上高威力让它在战斗中出足了风头。但是同时，200发的总弹量会迅速被消耗，到时候只能把它摔在一旁，另寻武器了。

LAU-65D/SGM-151导弹发射器

脱离支架后弹容量	8发	无装弹时间	不可装填	双手武器

导弹发射器是 UNSC 的固定和车载步兵支持武器，内含8枚制导导弹。虽由于尺寸和重量的关系，只有斯巴达战士和精英战士能够搬得动它，因此一般都是作为车载武器使用，而且即使是斯巴达战士和精英在使用此种武器时也不免会影响到自身的机动力和灵活性。由于发射的导弹速度快威力大，因此是一种非常有效的反狙击手武器。在《光环3》中，这款武器取代了火箭发射器的追踪载具和固定目标的功能，不过代价就是锁定目标前需要一点时间。



M7507火炎喷射器

弹容量	200
无装弹时间	不可装填 双手武器

使用了高效高挥发性的燃料作为它的能量供给，是攻击四轮载具的好手，可以在短时间内让一辆犹猪号彻底报废。当然由于攻击方式的特殊性，在《光环3》中同样也是除虫的利器，但是缺点就是容易误伤到友军以及自己。



M9破片杀伤手雷

M9手雷属于UNSC陆战队标准装备，采用高爆炸药，延时引信，依靠弹体爆炸时产生的大量破片杀伤目标。主要用作反步兵，但也可以用作压制或者破坏除了坦克之外的载具。可以通过投掷、抛掷、滚动、反弹等方式攻击暴露在外或隐藏在掩体后的敌人。



星盟军火库

Type-25电浆手枪

冷却时间	2.1秒	总能量	100
不可装填			

最常见的一种星盟武器，使用它的基本上都是咕噜人，豺狼和兵锋这类星盟低等级战士。单发的攻击力很低，但是射速尚可。在面对有能量护甲的敌人时，可以使用蓄力攻击直接清空敌人的护甲。另外，它是在可双手分持的武器中惟一款双手单发威力不会下降的武器。



Type-25电浆步枪

冷却时间	2.6秒	总能量	100
不可装填	可双手分持		

它在星盟的部队中的角色就相当于UNSC的MA5C突击步枪，但是因为是能量系武器，所以攻击力相当可观，而且对于能量护盾具有特殊攻击效果。此武器在射击距离和射击精度上都要比UNSC的武器提高了很多，另外，还能够双手分持，这样的性能让UNSC的各种枪支都望尘莫及。

Type-33刺针步枪

装填时间	1.1秒	弹容量	19发
备弹量	76发	可双手分持	

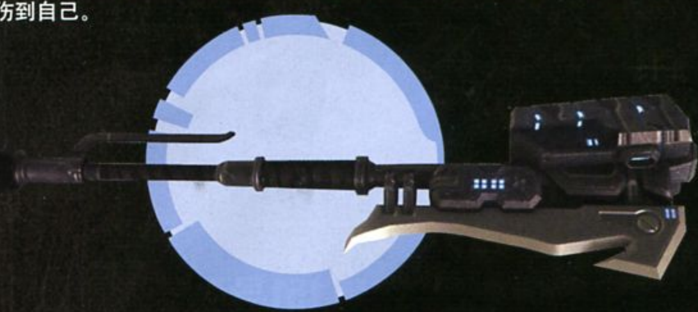
这款枪械是咕噜人制造的，上面针状的具有爆炸特性的水晶体在射出后带有一定的跟踪功能。虽然弹药射速不高，但是可以穿透斯巴达战士以及精英战士的能量护盾。在同时有7到8发刺针弹命中目标后，会产生大威力爆炸，足以秒杀对手，并且波及到周围的有生力量。



重力锤

总能量	100

鬼面兽首领专用的近战武器，在攻击的一瞬间会在一定范围内产生重力波，给目标造成极大的伤害，但是因为这点特性，在使用中很容易同时伤到自己。



Type-25钉枪

装填时间	1.6秒	弹容量	40发
备弹量	120发	可双手分持	

拥有相当可怕的破坏力，它所射出的钉状弹穿甲能力相当优秀。同时此种弹药另有一独特优点，即使在移动中或者跳跃中开枪，依然能保持不错的射击精度。这点在近距离狭窄空间战斗中相当实用。25 式卡宾枪的外形特征亦相当独特，上下并列布置的枪管和枪管下的两把大刀是这种武器的注册商标。事实上，那两把大刀使得钉弹枪使用者在肉搏中更具威慑力。



Type-50星盟狙击枪

冷却时间	2.9秒	总能量	100
不可装填			

这款武器与 UNSC 狙击步枪比起来优点显而易见，其后坐力与射击声音都非常小、不需要上膛、弹道轨迹消散很快不易暴露射手的位置。不过相对精度稍差，而且也和其他星盟能量武器一样有过热问题，连射三枪后必须进行散热。并且，这把武器在对付虫族的时候显得效果并不明显。



鬼面兽散弹枪

装填时间	2.4秒	弹容量	5发
备弹量	20发	可双手分持	

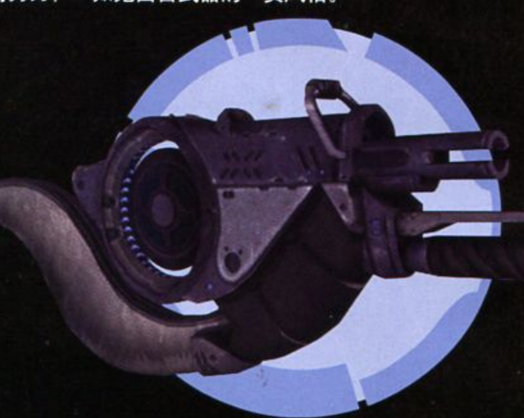


可以说几乎和UNSC的散弹枪毫无差别，只是威力上稍微差了那么一点，近距离依然可以开枪后立刻近身肉搏击倒对手。另外，可以双手分持是它的又一大优势。

鬼面兽榴弹枪

装填时间	3秒	弹容量	6发
备弹量	12发		

鬼面兽专用的半自动榴弹发射器，发射专用高爆榴弹。弹匣容量6发，配套的高爆榴弹所具备的面杀伤让其成为火力压制方面的得力武器。并且比《光环2》中增加了2发弹容量。武器的后下方安装有巨大的肉搏战用刀刃，一如鬼面兽武器的一贯风格。



Type-33燃料炮

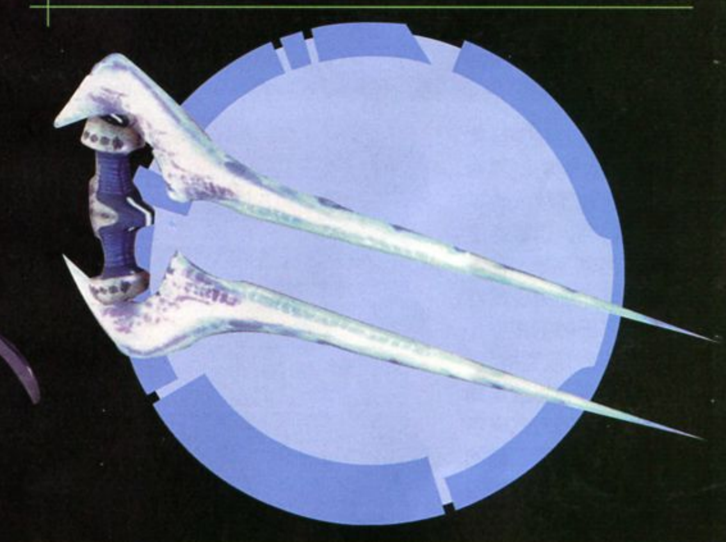
装填时间	3秒	弹容量	5发
备弹量	25发		

燃料炮是星盟的单兵携带重武器，用于杀伤步兵和摧毁载具。发射与物体接触后会爆炸的弹道式辐射性燃料棒。炮身上的2倍瞄准镜能让射手更准确的瞄准目标。燃料炮的优点是射速快，能携带的弹药量也较多；缺点是锁定能力有限，且弹丸飞行速度较慢，易被目标回避。要注意的是弹丸爆炸的杀伤半径较大，可能危及射手的安全。

光剑

总能量	100

近战中的利器，任何敌人都可以一刀毙命，但是缺点也是显而易见的，只能在极近的距离内凸显它的威力。



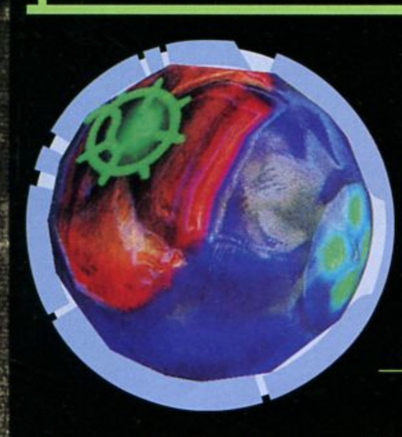
Type-52电浆机关炮

弹容量	200
无装弹时间 不可装填 双手武器	

星盟的等离子机关炮，是一种可携带的展开型武器，能以极高的射速发射高热等离子弹。作为小队用支援型武器，主要用以压制敌方和防守据点。操作方法和 AIE-486H重机枪类似。而斯巴达战士或者精英战士一样可以将其从支架上卸下使用。



Type-1电浆手雷



等离子手雷，是星盟的投抛型反步兵、反载具武器，能够黏附在目标上，奇特的是它能够黏附在步兵或车辆上，但却不会黏附在树或墙上。三秒引信在接触物体后启动。高能等离子能够溶解金属，因此等离子手雷对穿着雷神锤盔甲的斯巴达战士也是致命的。

Type-2钉雷



鬼面兽专用的标准反步兵武器，类似于现实世界中的德国长柄手榴弹。钉子手雷比电浆子手雷更加强悍，能够依靠手雷四周的钉子刺入并黏附在任何物体上面，包括步兵、车辆、能量护盾等，稍微延迟之后爆炸，并射出预制钉状破片杀伤目标，致命半径3米，有效伤害半径11米。

Type-51星盟卡宾枪

装填时间	2.4秒	弹容量	18发
备弹量	72发		

具有两倍放大瞄准的精度极高的武器，与星盟其他武器不同的是，这款武器之用的是放射性能量弹，而不是以电池作为驱动。由于子弹的特殊性使得这把枪对于虫族有很高的杀伤力，但是这种特殊弹药所留下的绿色弹道使得射击者很容易被发现。所以在攻击的时候尽量将敌人爆头，不要给他留下任何机会。



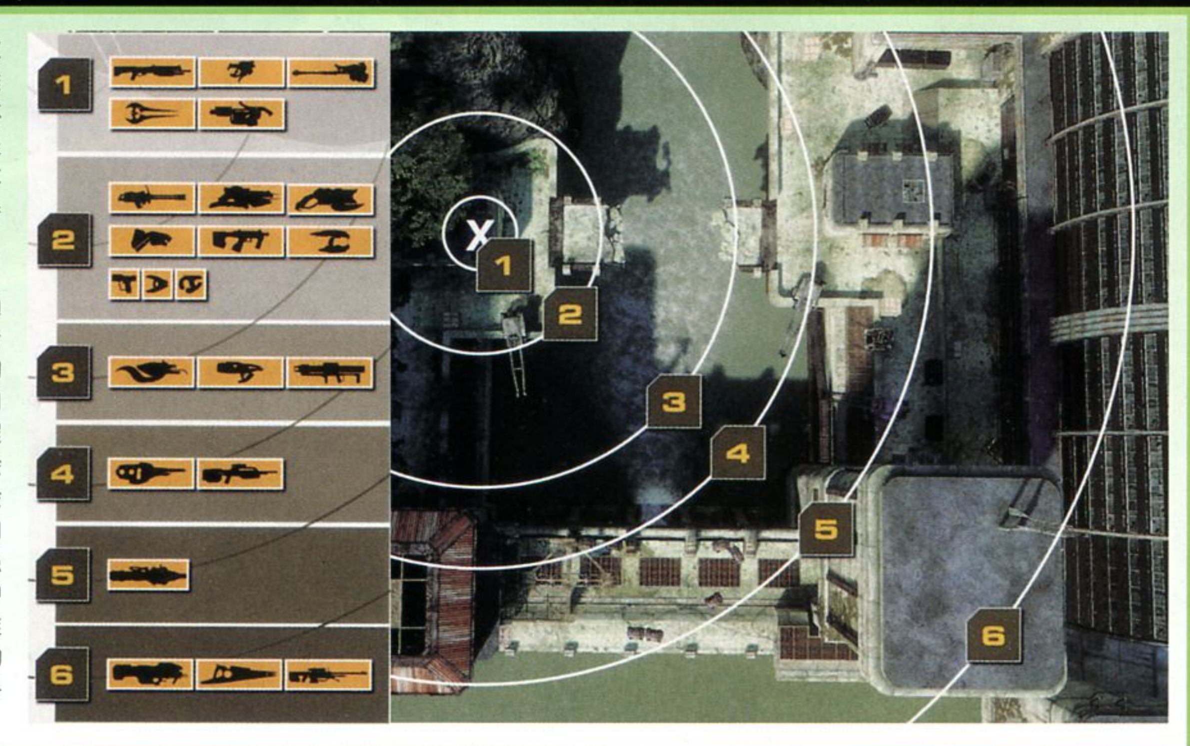
Type 3燃烧弹



内含某种类似凝固汽油的胶状粘性燃烧剂，能够粘附在被泼溅到的物体表面燃烧，点燃后可以产生高达2200摄氏度的高温。此种燃烧剂虽然可以在水下燃烧，但不能在水下被点燃。普通士兵投掷的平均距离约为10米，杀伤半径为3.4米，持续燃烧时间4.5秒，可以用来建立一道火墙以阻碍敌人移动。另外，它对于虫族也有一定的攻击特效，一定要好好利用。

注：在使用双手武器的时候，投掷类武器以及辅助装备无法使用。

这次的游戏中玩家们会发现，有的时候准心即使瞄准了敌人也不会变成红色，这难道是BUG？当然不是，在本作中，制作小组在武器上做出了细微的调整，让玩家不会“放空枪”。说具体一些，那就是通过更加直接的方式来告诉玩家目标是否在你的射程之内。如果你的目标已经进入你的射程了，将准心对准后就会变成红色，反之则不会有任何反应。而如果向射程外的敌人开枪，虽然能够击中，但是命中率可就让人不敢恭维了。右图相信能够帮助玩家更好地了解一下各种武器的大致射程。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 软组织

招子放亮点！我们开战了！

MISSION 1 S117小队（SIERRA 117）

让人激动的开场结束，游戏正式开始。

这一次一上来就是丛林战，难怪某电视台会将这个游戏当成丛林冒险游戏来介绍呢。这次在丛林的场景中，很多细节的表现非常棒，特别是阳光射进丛林的感觉简直就像真的一样。



A 经过一个瀑布的时候会有星盟的登陆艇从头顶飞过，很明显马上要进入作战状态。不远处鬼面兽已经开始带领着咕噜人搜寻着人类的踪迹，就当是一场热身吧，让士官长去收拾这些家伙并不是什么困难的事情。



B 刚刚飞过头顶的登陆艇突然折回，又放下了一小队敌人。不过还好，没有装备重武器，但是在敌方登陆的同时，登陆艇的上电浆加农炮的攻击力相当可观，需要多加注意。

C 穿过山洞之后有一片比较开阔的地段，警戒哨都在打瞌睡，悄悄地靠近直接将他们都敲死。不过行动难免会惊动清醒着的敌人，两只鬼面兽带着一群咕噜人嚷嚷着杀了出来，还有几只豺狼躲在阴暗的角落里面放冷枪。优先消灭鬼面兽，咕噜人就会四处逃窜。不过这里会有一只鬼面兽率杂兵前来支援，要做好半路遭遇的准备。

CHIEF CRATER

JUNGLE WALK

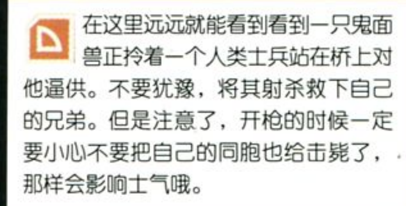
GRUNT CAMP

SNIPER ALLEY

M247猫鼬摩托

武器：无
乘员：驾驶1名、后座1名

M274 猫鼬摩托是 UNSC 地面部队最快的地面交通工具。前后轮之间通过搭桥连接实现单引擎四轮驱动，可以敏捷穿梭于各种地形。“猫鼬”没有任何攻击和防御能力，但是却能快速地深入敌后，这点对疣猪号来说却是十分困难的。猫鼬战车在战斗中通常安排射击手在驾驶员后面，其缺点是火力匮乏，而且驾驶员和乘坐的人都直接暴露在火力之下，非常容易受到攻击。通常只用于执行侦查任务。



D 在这里远远就能看到看到一只鬼面兽正拎着一个人类士兵站在桥上对他逼供。不要犹豫，将其射杀救下自己的兄弟。但是注意了，开枪的时候一定要小心不要把自己的同胞也给击毙了，那样会影响士气哦。

E 沿着桥前行，又会遇到鬼面兽的作战小队，现在我方人数也不少，可以很快搞定这一小股敌人。再走不远就是目的地了，半道上会有我方人员的通讯，从中可以听出前来接应的运输机遭到了突然袭击，快点赶过去吧！

F 在路口就能看到空运队伍遭到袭击，并且在妖姬号的攻击下，两架飞机先后坠毁。对方兵力不弱，3只鬼面兽带领着数目不小的咕噜人，并且拥有重型火力。好在路口就有成打的手雷，不用客气，尽量扔，敌人的数量不少，用面杀伤性武器能起到不错的效果。

G 交火之后敌人会增援一次，也是带有重火力的鬼面兽，引诱到这个位置后往人堆里面扔手雷吧，或者动作快一些可以在对方援军到来之前把原先的敌人消灭，占据有力位置守株待兔。

H 现在任务有所更改，找到坠毁的飞机并救出飞机上成员。一路上会有许多豺狼狙击手，建议装备带有开镜瞄准的武器。另外可以沿着周围的岩石从高处跳跃前进，不仅隐蔽自己，而且能够找到良好的射击位置。



I 途中看到坠毁运输机的机组人员于星盟部队交火，帮助他们吸引住敌人的火力好让他们顺利逃走，然后在不远处找到了坠毁的飞机，有武器散落四周，做一下补给，这里建议装备上狙击枪。就在准备向水坝前进的时候遇到鬼面兽带队来犯，这里可以自己节省些弹药，让兄弟们去招呼。

J 到达水坝旁边的高地会发生剧情，约翰逊中士被关在了一个小屋里，接下来的任务就是将他营救出来。优先消灭鬼面兽，其中有一只拿重力锤的不要让他近身，不然十有八九得读盘重来了。

K 将这一侧的敌人消灭后不要急着往小屋那里冲，建议把狙击点调整到这个位置，将对面的残余兵力一一清除后再前去解救中士。

救出中士后会有多艘星盟登陆艇空投大量兵力前来阻截，至少有4到5只鬼面兽，还有成群的咕噜人。在关押中士的小房间里有星盟武器箱，换成高射速的武器进行火力压制。坚持一段时间后我方运输机到达，登上运输机前往基地。



MISSION 2 基地(CROW'S NEST)

这里进入了封闭空间作战，感觉有点像当年《光环2》在新蒙巴萨岛的巷战。不过毕竟不是在街道，所以感觉上还是差了一点。但是战斗时的临场气氛还是非常到位的。并且在这一任务里，可以体验到本作的一个新增要素哦！



A 士官长和神风烈士回到基地后随舰长与胡德统帅进行了远程联系，但是中途被星盟的真相先知横插了一杠。之后基地遭袭，士官长要到停机坪扫清敌人让运输机起飞。从指挥室下楼，一路只要找亮绿灯的门走即可，一路上有不少武器架，选好衬手的武器一路前行，在隧道中发现友军正在苦战。上前支援，这里主要是咕噜人比较多，鬼面兽只有1到2只，所以不会非常困难。作战时尽量保护好自己的队友，后面可以多些人帮你掩护。

B 到达停机坪后，这里已经有星盟的部队了，而且数量不少。在高台的两侧各有一挺机枪，将高台上的敌人清理干净后就可以好好利用了，在你操控机枪的时候你的队友会做好掩护的，这一代的友军AI又有了不小的提升，所以基本不会让你受到太多伤害。消灭了原先驻守的敌军后，会有三架星盟登陆舰依次前来投放部队。用怒吼的机枪来迎接他们吧！运输机飞了出来，士兵们都跑了上去。但是士官长还有别的任务，这里临走时别忘记拆一个炮台提着走，马上就要用到。

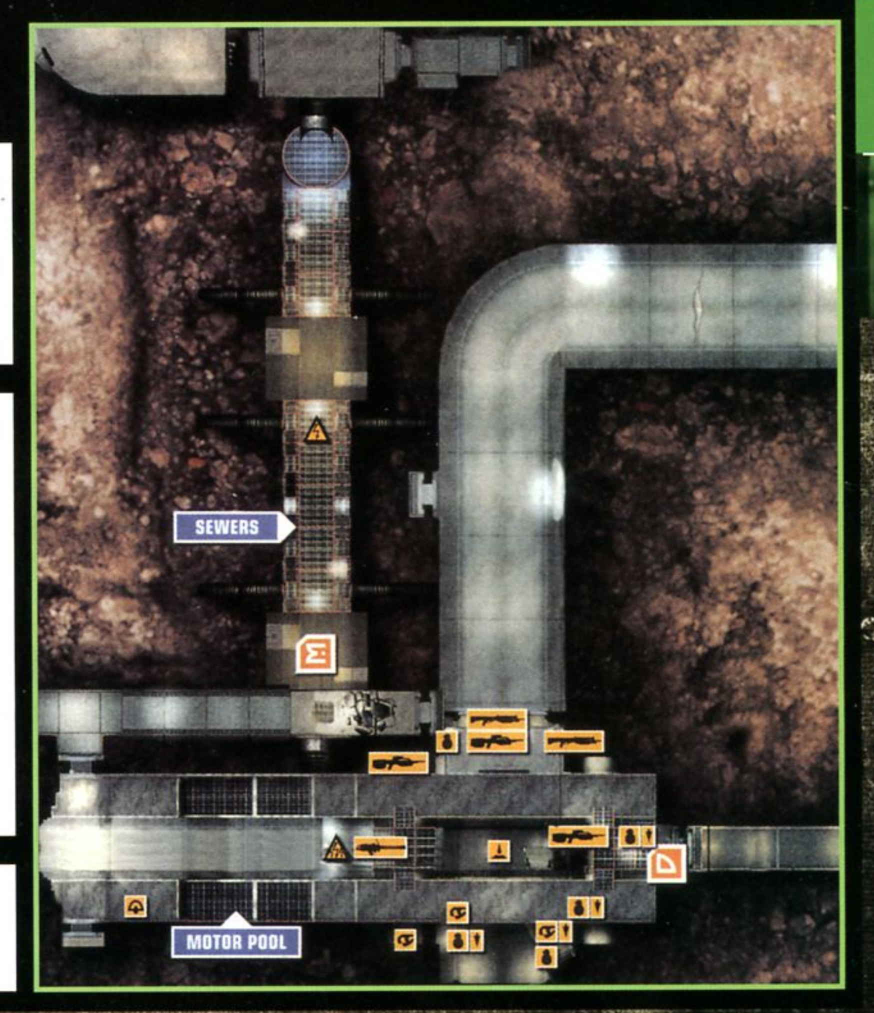


C 经过来时拿武器的地方时大批兵蜂出现，用刚拆下来的炮台横扫过去很快就能全部击落。不过这时候你的机枪子弹应该也快要耗尽了，这里还有一挺，不要客气，反正这里马上就要被星盟攻破了，自己用掉总比便宜了敌人要好吧。回到指挥部，士官长看到了舰长准备的巨型炸弹，另外，士官长受命掩护另一批基地人员撤离。

D 出了门就会看到5到6只鬼面兽正在准备强行突破，而且其中一只拿着重力锤，刚才拆下来的炮台这时候就可以用上了。射击的时候可以利用门口的掩体躲避对方的攻击。如果手头没有重型武器的话，散弹枪是个很好的选择。不过注意不要过早的把持有重力锤的那个给逗出来了，在四面火力夹击下再跟它打近战的话死亡率会让你吓一跳的。从这里开始游戏的难度开始越来越高，后面会成批出现鬼面兽。鬼面兽解决后不要忘记把二楼的炮台拆下来带上。

这里鬼面兽开始使用"泡泡盾"之外的辅助道具，比如散发出绿色雾状物质的修理器，在这种绿色烟雾中，除非遇到能够秒杀士官长的攻击力，其余的攻击几乎可以无视，因为能量护甲很快就能够恢复过来，虽然时间不长，但仍然可以帮助使用者取得很大的优势。

E 继续沿通道前进，这里会有兵蜂在管道间乱窜，可以不用理它们走到底跳入洞口，落地后与神风烈士碰头。接下来的行动便是两人一起进行的。







F 接下来是在基地生活区的激战，尽量多地把队友从鬼面兽手中救下来，越往后己方火力越密集越好。这里的敌人全是鬼面兽，不仅火力强大，而且相当狡猾，对付起来非常棘手。所以重火力和辅助道具是不可缺少的，这里火力方面推荐炮台，辅助道具建议用“修复仪”。接下来一路走到电梯里，等队友们全部上来后就可以上楼了。

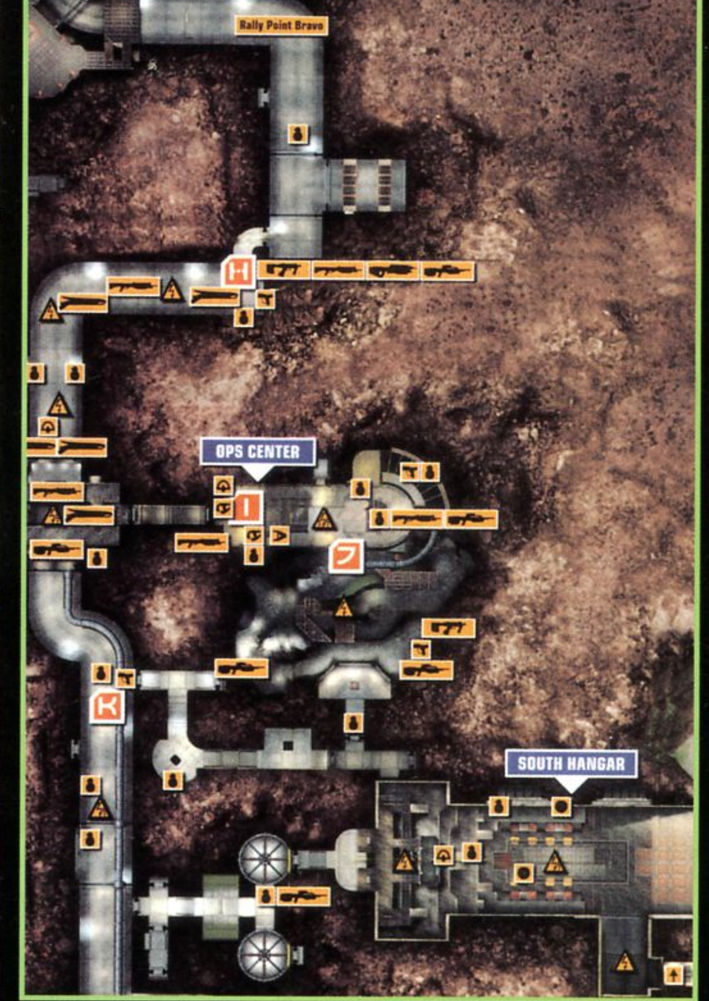
G 到达停机坪，这里会有6到7只装备飞行器的鬼面兽前来阻挠，不知是不是因为太重了，它们虽然背着飞行器，却只能来回跳跃。在停机坪被清理完毕后立刻到右侧的门口去，那里会有四只鬼面兽前来支援，这时候如果拎着炮台的话可以在他们一开门的时候就将他们全灭。把这里也清理干净后飞机才会到达，再次看着队友离开后，士官长要去完成下一个任务了。

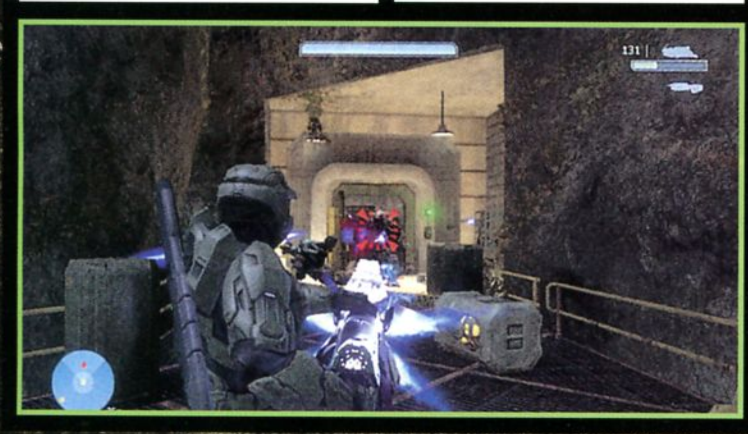
H 从楼梯下去，把挡路的几只兵蜂解决后径直向指挥室前进，路上会遇到咕噜人和豺狼的小规模抵抗。在到达指挥室前面的大厅时火力相对较猛，不过在入口处，星盟很客气地为我们准备好了电浆炮台，不用客气，拆下来在远处扫射就可以轻松将这里压制。

I 进入指挥室后发现有几只鬼面兽已经在炸弹旁边守着了，并且正在迫不及待地向上司汇报自己的丰功伟绩。再到达这里前的大厅里有多个电浆机枪，如果你正好顺带了一个过来，那就开始你的火力压制吧。启动炸弹后收到命令立刻离开，虽然没有时间限制，但是被游戏气氛影响还是尽快前往第一次去的那个停机坪。

J 一路上没有什么很彪悍的敌人挡道，都是豺狼和咕噜人。为了提高速度，可以只将挡在面前的敌人撂倒，其他敌人可以基本无视，如果弹药充足可以在路上慢慢跟那些怪物耗。

K 来到隧道的时候会有大群的咕噜人和兵蜂，不过因为强烈的震动让他们无心恋战，我们也可以大摇大摆地忽略掉他们。到达停机坪后会有大量的杂兵出现，应该还有一挺没有用过的机枪，用它来做自己的防身武器吧。沿着停机坪地右侧走，进通道，上电梯。电梯门关到一半的时候，突然卡住，基地发生爆炸，电梯失控，接着眼前一黑……本关卡结束。





MISSION 3 查波公路（TSAVO HIGHWAY）

这一关绝对是让你过足车瘾的一关，而且在很多时候，路况让人非常满意。但是当你开到一半的时候发现前方的道路被毁坏了，是不是很想把干这种事情的人揪出来暴打一顿呢？那就去找星盟吧，这是他们的杰作。



A 基地已经炸毁了，电梯受到影响，从已损坏的电梯中爬出来，发现自己毫发无损，但是周围的陆战队员可就没这么幸运了，到处都有受伤的士兵。从车库一角的小门到另一库房，找到两辆完好的“犰猪号”。这里要说一下的是，AI的驾车水平实在不怎样，如果玩家对自己的技术比较有把握，还是自己驾车来的好。在靠近洞口的地方开始遭遇星盟士兵，不过都是豺狼和咕噜人这类不入流的角色，开车压过去吧！

B 一路上会遇到多批小股敌人，直接开着车子撞过去，不被车子撞死也被车上的机枪扫成筛子了。不过在一块比较空旷的地方会遇到星盟登陆艇，遇到的时候多绕几圈，不要被打中就行。在这段路上会有豺狼狙击手，搞定它的时候别忘了把它的等离子狙击枪带上，之后会很有用。

C 这时候会截获先知的通讯，从他激动的话语中可以得知，他已经将先行者的遗迹挖掘出来了。在高兴的同时，他还不忘讽刺一下人类无知到在这片土地上居住了这么久却什么都没有发现。

D 车子从草地中开到公路上时会看到这里已经有友军在和一帮鬼面兽开战了。有4到5只鬼面兽，其中还有几个骑着“鬼面兽风火轮”。这种载具前轮巨大，加速后具有可怕的冲撞力，而且装备有两门比较强劲的火炮。如果“劫车”技术比较过硬的玩家可以去抢一辆体验一下。将这一区域的敌人悉数消灭后，将旁边隧道口的防护罩破坏，这样载具就可以通过隧道了。

E 穿过隧道后，就可以沿着高速公路一路畅行了，从头顶呼啸而过的星盟战舰是不会为了你这么小的目标而进行炮击的，放心的开吧。只可惜在半路上发现断裂的桥梁已经被路障封住了，没办法，只能徒步继续了。



来到空地上时，发现友军正在和星盟苦战，快速上前帮忙。这里鬼面兽比较多，而且有多个持有重武器，要小心应付。建议还是先用手雷多炸两次，然后放一个恢复性的辅助道具或者移动光盾来为自己多增加一个掩体以提高安全性。消灭了这里的敌人后和这个小要塞里的友军汇合。有一间小屋里有一挺机枪，去操作，星盟的运兵船来的非常快，放下了一群鬼面兽后一通乱扫，离开了这片区域。用机枪进行火力压制，不过在扫射的时候小心一个拿着燃料炮的鬼面兽，注意躲闪它的攻击。守住鬼面兽的攻击后还有辆“亡魂”号坦克前来，一并消灭。







F 抵挡了两轮攻击后，运输机送来了载具，这里要看一下友军的人数，如果载具不够用就自己去抢一辆被称为"鬼面兽风火轮"的摩托吧，因为后面的任务人多一些对自己的好处很大。

G 沿着公路走不了多远就会到达一片路面被严重破坏的区域，开下公路后，大概4、5辆风火轮在那里，高速公路上还有两辆亡魂坦克。所以在来之前要在上一战场好好搜刮重型武器带上。先把那几辆摩托解决了以后再去招呼那两辆坦克。不过，如果在这里能够成功夺取一辆坦克的话，下面的行程会轻松许多。

H 将这里的敌人清理完后沿着高速路前进，遇到星盟设置的路障，下车开始作战。不过这里可以不急下车，让机枪手多扫射一会可以料理掉不少敌人。如果这时驾驶的是"亡魂"号坦克，那么直接将眼前的敌人轰杀至渣吧。这块区域肃清后整理一下自己的装备，刚才让捡的狙击枪马上就要派上用场了。当然，如果你不怕麻烦的话可以开着坦克慢慢撞倒路障再继续前进。

I 往前走两步就到了下公路的地区，出口处也被设置了电子屏障，并且有重兵把守；多个持有重武器的鬼面兽，还有一个炮台。躲在坠毁的飞机处，找机会将鬼面兽逐个狙杀。最后会剩下一到两只，这时候对付它们就相对轻松一些了，炮台可以在狙杀鬼面兽的同时找机会绕到高台下方扔两颗手雷上去搞定它。把这里的敌人全部解决之后破坏屏障发生器，本关结束。



鬼面风火轮

武器：双联装35mm机关炮×2、锯齿车轮
乘员：驾驶员1名

又称风火轮战车，是鬼面兽部队独有的一种单座大型重装甲摩托。驾驶员位于巨型车轮的后方，在行驶中依靠反重力装置设备保持悬浮。最高时速可达每小时74公里。武器为固定于车体两侧的2门双联装35mm机关炮。在瞬间加速后，带有锯齿的巨大车轮亦可变成副武器用于冲撞敌方目标。由于性能和战术用途颇类似于星盟的幽灵战车，故因此曾一度被称作"鬼面兽幽灵"。



M12 犹猪轻型战车

武器：M41LAAG 12.7mm 防空轻机枪 /M68 25mm 高斯炮
乘员：驾驶1名、副座1名、射击手一名（或士兵4名）

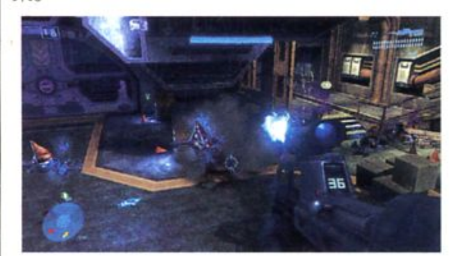
"犹猪"是对 UNSC 地面部队的M12系列轻型战车的统称。由于其工艺简单，通用性能强，所以诞生了多种型号：LRV（轻型侦察战车）、LAAV（轻型反装甲战车）、M831-TT（轻型运兵车）。它的越野性能出众，能够适应多种路面，后座的武器有独立的电池，不过一般取用战车本身电源供电。战车的动力由一副12升液冷注氢ICE引擎提供，最高时速可达125公里，最远可行使790公里。比较常见的是LRV，后座装备的12.7mm机枪不管对于轻型装甲还是步兵部队都能造成不小的威胁。

MISSION 4 暴风雨(THE STORM)

终于要插入敌人的防线了，要用士官长的力量，砸开敌人的防守。运输机再一次送来了载具，你会随着大部队穿过刚刚拿下的隧道，让真相先知好好地淋一场由炮弹组成的暴风雨吧！



A 进入建筑物后要你去开门，上楼后右转一直走，找到开关后把门打开让车辆进入下一个区域。第二道门打开后会有敌兵阻击，不过人都挤在一起，扔手雷过去可以起到不错的效果。



B 这里会看到第二道门，不过并不需要急着打开。从右侧的小路过去，可以用手雷成功偷袭守在大门另一侧的敌军，这时候再从这边打开大门，犹猪号上的机枪手会毫不客气地将弹幕倾泻在那些正乱作一团的敌兵身上的。



C 房间里有一辆“幽灵”号气垫摩托，乘坐它出建筑物，不要急着到开阔地段，星盟运兵船会送来援兵，不过离你还有段距离。从高台上绕过去，顺便解决两只鬼面兽，然后在中间的小屋的屋顶捡到自动制导导弹发射器。用它迅速摧毁那辆空地上的“亡魂”号坦克，然后把剩下的弹药全部送给对面台子上的坦克。这个过程要注意躲避对面坦克的攻击，还有咕噜人驾驶的“幽灵”摩托扫射让也很让人头疼，一定要和队友配合行动，他们会起到很大的作用，会给你强有力的掩护。

圣甲虫

武器：等离子主炮、等离子防空加农炮
乘员：自动驾驶，炮手及作战成员若干

星盟的步行战车圣甲虫，最引人注目的就是它那巨大的外形和四条机械腿。每条腿都非常灵活、精确，甚至可以定位于箭头大小的地方，并且趾尖几乎能刺穿任何东西。圣甲虫可以跨越普通星盟车辆无法通过的障碍，但是由于体形庞大，它无法攀附在建筑或墙壁上，而且转向缓慢；自重也使它会陷入草地或小型街道。圣甲虫火力强大，装备了两门防空炮塔和一门主炮。主炮是它最致命的武器，射界为正前方的扇形区域，发射的绿色等离子光线能够轻易撕裂UNSC天蝎坦克和鹈鹕运输机的装甲，但是由于需要充能和冷却，所以发射周期较长，而且无法迅速的调转炮口。



D 两辆坦克摧毁后，进入下一个建筑，整体布局和刚刚走过的地方一样，只不过这次在大厅中就已经打得火热，有几只鬼面兽挤在二楼门口，扔手雷上去可以造成不小的打击。不过这里有个手提电浆机枪的队长级鬼面兽，要小心应付。

清除这里的敌人后去给汽车开门，但是就在这时候大群的兵蜂从建筑顶部破窗而入，会给你造成不小的麻烦，料理了他们后下楼。这里有个武器架，整理一下自己的装备，一定要带上火箭炮。接下来继续前行。

E F 乘坐“猫鼬”摩托离开建筑，队友会把在空地上肆虐的坦克击毁，顺便把几个鬼面兽也解决了以后运输机会送来援兵。圣甲虫跨过建筑物来到了这块空地，尽量围着它其中一条腿转圈，让队友攻击它的腿部，很快圣甲虫就趴下了，这时候从它尾部跳上去，直接攻击它的终端。这里尽量不要用火箭炮，留着后面有用。





G 接着和士兵们一同进入旁边的建筑，刚进入的时候就能看到掩体后面有一挺机枪，拆下来拎走。刚到大厅就遭到多个鬼面兽的袭击，仗着人多势众以及自己手中强大的火力很快就可以把它们搞定。这里不用吝啬机枪的子弹，有多少就射多少，结束后在二楼还有一挺机枪，拆下来带着走就是了。

H I 没走几步会遇到另一小撮鬼面兽，用机枪扫射。继续前行，在快要到达出口的时候会遇到猎人，刚才留下的火箭筒就赏给它们吧。这里别急着出门，在大门左侧的小房间里不仅有狙击枪等待你的到来，而且本身它就是个绝佳的狙击点。而门外正有四、五只鬼面兽带着一群咕噜人和豺狼堵住了去路，其中还有一只拿着重力锤的。从容地狙杀所有的鬼面兽，只剩下一些咕噜人和豺狼，打扫干净后向星盟的对空炮台进发。

J 在能看到炮台的那个路口旁边又有一杆狙击枪，用它把守卫炮台的大部分鬼面兽都一一狙杀，然后再靠近作战，优先狙杀那个持有燃料炮的鬼面兽。把那里四周的敌人全部消灭后开始破坏炮台。在炮台打开下部散热的时候攻击，挨不了几下火箭筒炮台就摧毁了。然后发生剧情，本关结束。



MISSION 5 虫族大门（FLOODGATE）

一阵阵阴风飘来，坠毁地战舰正在燃烧，烟尘遮蔽了天空，四周围给人感觉很不舒服，不过必须去解决那艘飞船，用它毁掉这座城市，要么就赌上整个星球。

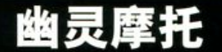


A 从本关开始，我们又要开始和虫族打交道了。被虫族占领的飞船坠毁在附近，并且虫族开始感染整个星球。士官长现在需要前往那艘已经被虫族控制的星盟飞船上想办法让它的引擎核心过载，炸掉这里。从原路返回，在路上搜刮点武器，半道上有散弹枪，别忘了把它给带上，杀虫利器哦！用来对付成群涌来的虫族有比较好的效果。

B 一路上不断有虫族骚扰，如果发现正被感染的人类直接上去砸一枪托，不然变成异形后就难对付了。原先在建筑里的人类都被瞬间感染，已经没有几个幸存者了。

C 原先遭遇大批鬼面兽的大厅里可以搜刮到一台火焰喷射器，但是由于往后的很多场景过于狭窄，而且一路上还有其他友军存在，为了自己以及他人的安全，请勿玩火……

幽灵摩托



武器：100～250kW 等离子加农炮×2
乘员：驾驶员1名

幽灵摩托的设计着重于速度、灵活和机动性，从而有较快的反应能力和较好的侦察能力。座位容纳一名驾驶人员，由于它较轻的重量导致在遇到碰撞或者爆炸的冲击波时比较容易失控。为了达到较快的速度，外壳使用了较薄的材料，在有时候甚至连轻型武器的攻击都阻挡不了。开放式的设计虽然减轻了重量，却让驾驶者完全暴露在敌人的火力中。

幽灵战车可以被多种交通工具运载，快速灵活的特点非常适用于发起突击任务。

妖姬战机

武器：等离子加农炮×2、燃料炮×2
乘员：驾驶员1名

妖姬战机的特点是速度快和操作简易，机身两边各装配一组武器，每组包括一门等离子炮和燃料炮。虽然外壳容易被轻武器击穿，但是若要摧毁整个机身还是需要相对重型的武器。妖姬战机的动力来自翼下的反重力推动装置，发动的时候会发出哀号般的声响，因此被命名为“妖姬”，它也可以满足太空飞行的需求。虽然妖姬战机是只给一个驾驶员设计的，但是里面的空间足够容纳两名成员，所以必要时，可以双人乘坐，但相应的灵活性和速度会有所下降。





从建筑里出来会发生剧情，精英战士前来支援。原先的空地已经被砸成了一个深不见底的大坑，沿着所剩不多的边缘前进。半路上最好捡一把光剑，然后再搜刮一件带有开镜瞄准的武器。





又一次进入了来时的建筑物，这里已经四处弥漫着火焰以及虫族的孢子，在这里会遇到虫族比较猛烈的攻击，多使用辅助装备，强烈建议使用修复仪，可以在它的有效范围内站着不动和虫族对射，感觉很刺激。

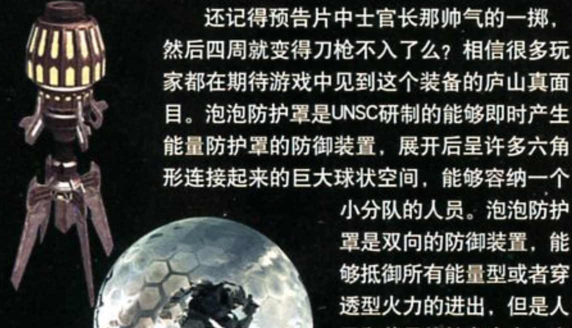




路过一个高台的时候有一挺机枪在路边，用它可以扫清不少逼近的虫族。把那些主动靠近的虫族消灭之后，提着机枪一路扫射过去。不过这次的虫族出现了一个新的品种，给游戏增加了不少难度。这种虫子有三种形态，相当难缠，一种形态驶像蜘蛛一样四处爬行，一般很少主动攻击，都只是到处逃，但是攻击力却相当惊人；另一种形态是变成一个大块头，给人感觉和猎人很相似，同样大部分武器对他的伤害都很小，它的攻击力不亚于猎人，但是也惧怕光剑；最后一种形态，毫不夸张地说，就是一个有生命的炮台，在很远的地方就开始发射针刺弹，而且速度奇快，像下雨一样，似乎也不需要装弹，完全不给人喘息的机会，当然了，光剑同样也是它所惧怕的武器。

一路杀到战舰的坠毁地点，爬到战舰的入口处，前来支援的精英战士留在外部防卫。进入战舰后就不会遇到敌人了。跟着箭头提示去寻找科塔娜。终于在一个控制台找到了科塔娜留下的一个信息包，里面似乎有很重要的消息，但是无法正常播放。这个时候，引导者出现了，并且打算修理这个信息包。于是，士官长跟着引导者一起乘运兵船飞入了精英族的战舰，本关结束。

泡泡防护罩



还记得预告片中士官长那帅气的一掷，然后四周就变得刀枪不入了么？相信很多玩家都在期待游戏中见到这个装备的庐山真面目。泡泡防护罩是UNSC研制的能够即时产生能量防护罩的防御装置，展开后呈许多六角形连接起来的巨大球状空间，能够容纳一个小分队的人员。泡泡防护罩是双向的防御装置，能够抵御所有能量型或者穿透型火力的进出，但是人员和载具能够自由出入泡泡防护罩，使用时需要及时留意战况。

感应地雷

当它被布置后会对所有进入它的探测范围或接触他的物体造成杀伤，爆炸范围比手榴弹及火箭弹大，启动范围小于杀伤范围。但是当人员以蹲伏的状态进入启动范围，就不会触发爆炸。感应地雷还能够吸附于车辆上，吸附成功后会在数秒内引爆。人员可以依靠地雷发出的尖锐报警声和雷体顶部的红色闪光来判断其位置。须注意的是感应地雷一旦被布置，将无法回收。如果在其侦测范围之外发现了它的踪迹，可以用任何射击系武器将其诱爆。

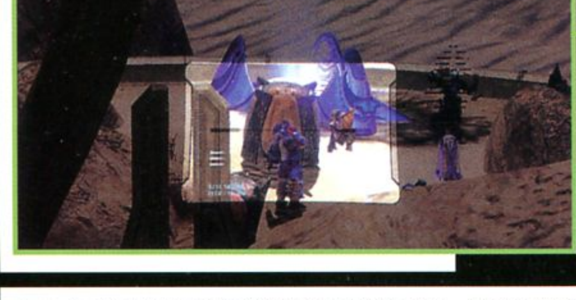
MISSION 6 方舟(THE ARK)

我们穿过了传送门，我们到达了方舟，这里原本是先行者用于避难的世外桃源，如今却有人要把战火带到这里，绝对不能饶恕他。

A 终于到达了方舟，现在要前去阻止真相先知启动环带。空降后沿路前进，到达第一个据点后发现自己正处于一个极佳的狙击点，从高处狙杀据点内的敌人。老规矩，优先狙杀手持重武器的鬼面兽，尽量瞄准头部一枪毙命以节省弹药，一共4只，其他种类的敌人用半自动步枪搞定。清理干净后进入据点，在通往下一据点的洞口有弹药补给。



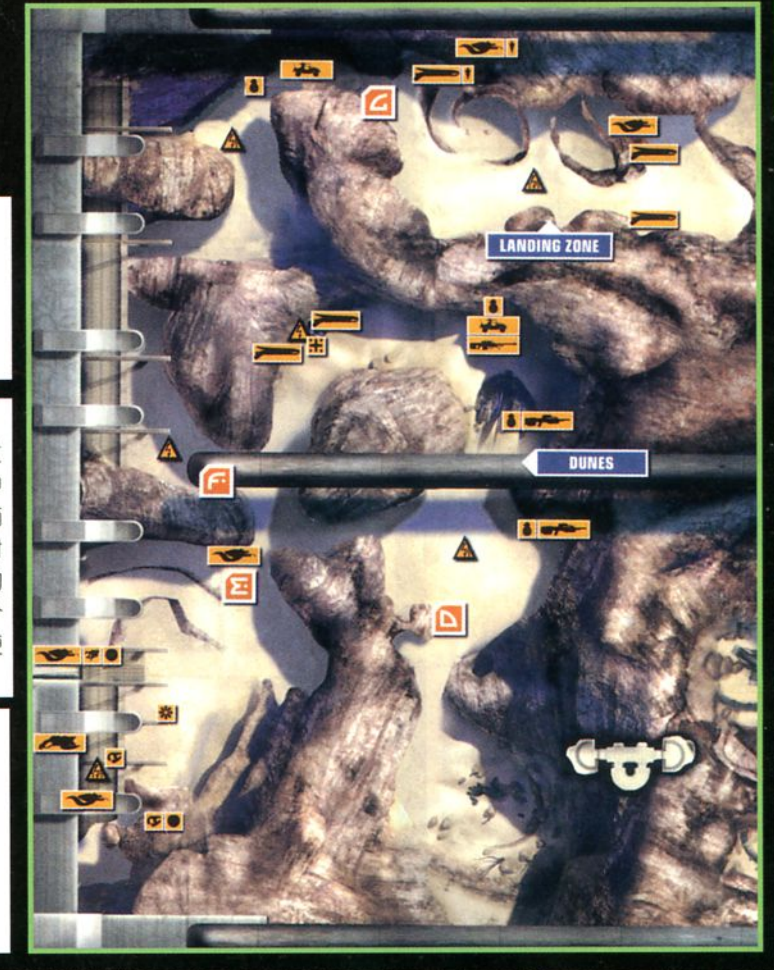
B 穿过山洞发现另一个据点有一艘登陆艇正在搭建防空设施，先用半自动步枪把防空炮上巡逻的豺狼给解决掉。登陆艇在扫射一通之后便会离开，只要注意隐蔽就可以了。将那里的敌人解决后不要急着进入据点，会有两只猎人前来，攻击它们背部橙色部分，可以一到两枪解决一只。穿过据点在坡上会与另一小撮敌人相遇，凭借火力的优势扫清障碍。



C 与存活的士兵驱车前往运输机的坠毁地点，那里有两只鬼面兽和一群咕噜人，先用狙击枪解决掉鬼面兽。空地上有辆损毁的犹猪号，机枪还能够使用，不用我教了吧。靠近运输机后会遭遇鬼面兽的战车攻击，以运输机残骸作为掩体，躲避攻击。运输机周围散落着火箭筒，拾取之后可以轻松将两辆战车击毁，前往下一目标。

D 走到开阔地带会有有数辆“鬼面兽风火轮”前来阻击，同时还伴随有不少幽灵号气垫摩托，如果过来的时候乘坐的是鬼面兽战车，那就自己控制炮台来进行攻击，让陆战队员来驾驶。你会发现陆战队员操纵这些敌方交通工具的水平比驾驶犹猪号要好不少。

E 继续前进会有骑着摩托的鬼面兽前来阻击，不要和它们过多纠缠，留给其他士兵解决，直接冲上坡，把坡顶负责重火力攻击的鬼面兽和咕噜人解决。向建筑门口前进时会有少量杂兵前来，把聚集在门口的小股敌兵也一同料理了之后发现这个门打不开。但是确定了穿过这道门便可以找到方舟的制图机。



G F 根据提示回头，第一个路口左转后沿途注意“幽灵”摩托的攻击。到达一个洞口支援那里的士兵，清除所有敌人后进洞。前方的开阔地带敌人重兵囤积，数名鬼面兽都装备强大火力，还有三辆坦克。可以利用摩托的速度优势快速靠近，逐个往坦克里塞手雷将其摧毁，然后再收拾步兵。这一过程中势必受到多重火力打击，注意自己的护罩，危险的时候注意隐蔽。不过如果在之前的作战中省下了足够的狙击枪弹药，这里便会过得相对轻松不少。

H 将这里的敌人解决后，我方战舰降落，送来了“天蝎”坦克等重装备。继续向刚才的建筑进发，这时候敌方调集了大量的“亡魂”坦克和“幽灵”摩托来拦截。我方坦克拥有射速快的优势，注意躲避对方攻击的同时将其轰杀。

I 到达这里的时候，星盟的部队早已在这里守株待兔了，不过区区一辆坦克和两辆“幽灵”摩托如何抵挡我方数辆坦克的强大攻势？解决掉这里的坦克后再将了望塔轰塌，便可大摇大摆地通过了。

J 将空地上的驻守敌军消灭后，就可以前去开门了。这次有引导者跟随，开门简直是易如反掌。进入后跟着引导者，找到控制台打开光子桥，让我方重型武器可以从下方通过，然后自己继续前进，离开这座建筑。

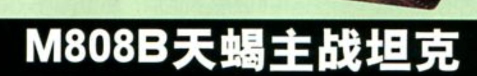


K 出门后有同伴驾车在门口接应，上炮手位置，击毁前来阻截的“幽灵”摩托。到达空地后立刻换乘“天蝎”坦克。会有多辆“鬼面兽风火轮”前来阻击，另外还有坦克挡在前进的道路上。当突破重围到达最前端地空地上时，圣甲虫会出现，用坦克轰杀圣甲虫可以说相当容易，把坦克开到它身后，直接从后面攻击，破坏装甲后一炮即可摧毁其终端。





L 摧毁圣甲虫后，进入右侧的建筑。刚进入后会遇到激烈的抵抗，但是现在我方占有绝对的人数优势，强大的火力很快就将对手全部撂倒。在这里把武器更换成重火力，然后跟着引导者前往制图机所在地。



M808B天蝎主战坦克

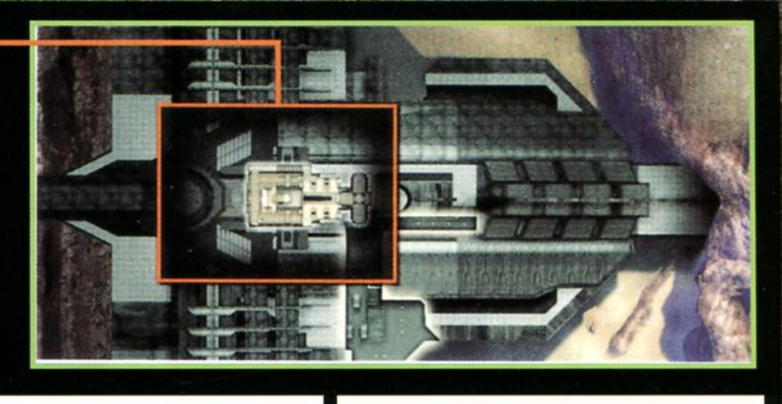
武器：90mm速射炮、同轴AP-T 0.62mm机关枪

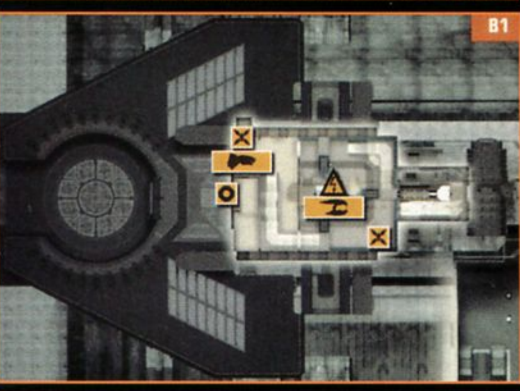
乘员：驾驶1名、射击手1名、乘客4名

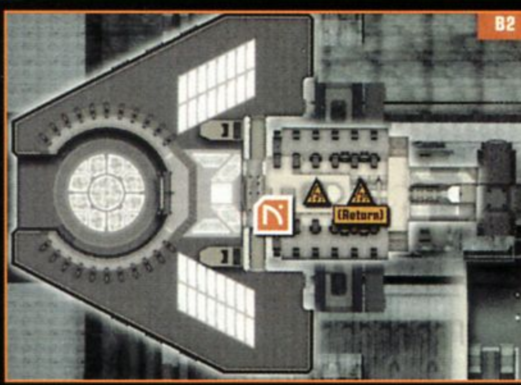
可坐驾驶员、机枪手各一名和四名士兵。因为UNSC普遍采用了神经植入系统，所以不需要装填手，但是星盟的却不知其原理。加农炮射速较高，2秒左右便可完成下一发炮弹的自动装填，而机枪可以在加农炮上膛的过程中也仍然持续发射。由于炮台较高的位置导致天蝎坦克的附近区域有盲点存在。对比起现代坦克，天蝎坦克显得更像轻型坦克，炮台的安置也非常特别。90毫米主炮比起现代坦克的120毫米也显得相对轻型，这种轻型和人员精简型的设计也更加适用于在前线进行运输和空降。

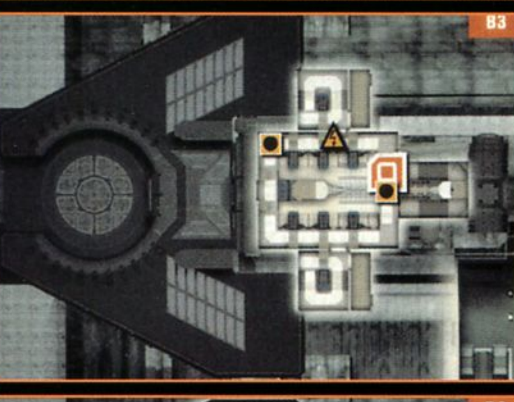














M 向下走到达第一个房间时敌兵都在打盹，悄悄上去敲死，包括鬼面兽在内。不过在多数情况下会惊醒一部分咕噜人，必要的交火还是免不了的，所以在进门之后要优先敲死鬼面兽，免得后面会有麻烦。紧接着下一层的守卫还在打呼噜，继续刚才的步骤吧。不过将所有咕噜人解决后会有鬼面兽带着两只豺狼前来巡查，不用和他们客气，解决掉！

N 继续向下，不要急着进门，等到里面巡逻的鬼面兽出来又回去了一次之后再进去，有几个睡觉的鬼面兽，能不耗费搞定的都不要开枪。走出去后便找到了制图机，但是不巧的是星盟在这个时候发动了突袭。神风烈士夺取了一架"妖姬号"，打算将空中的敌人赶走，而士官长要到达下一层等待接应的"鹈鹕号"。

O 原路返回，要到达下一层大厅，跟着引导者走。回到刚才的房间里会有一群鬼面兽带着手下前来阻拦，刚才替换的重火力不要吝啬，趁它们正挤作一团的时候清空你的弹匣。之后会经过一个有大量隐形敌人的房间，对着有空气扭曲感觉的地方扫射。

P 终于到达大厅下一层的大厅了，但是这里重兵把守，5只以上的鬼面兽都装备了飞行背包，并且手持重武器。大厅中央的队长鬼面兽一见到士官长就会提着自己的重力锤杀将过来。保持距离，重火力轰杀，注意不要误伤自己，四周有掩体，但并不绝对安全。将大厅内敌人收拾干净后发生剧情，本关结束。

亡魂坦克

武器：等离子迫击炮、等离子机枪
乘员：驾驶员1名、炮手1名

亡魂坦克是星盟最主要的地面攻击型载具，能通过发射较大的离子束对敌人造成极大的伤害。弧形的发射路线可以直接攻击掩体之后的目标。它装备了反重力的底盘，可以盘旋在任何反地面车辆的地雷之上(感应雷除外)。驾驶员被完全裹在驾驶位置里，轻型武器无法直接伤害，只有通过重型的武器、炮火或者内部的爆破才可构成破坏。在这一作中，出现了亡魂坦克的衍生型——亡魂防空坦克，装备有多联装燃料防空炮，对于空中单位造成了不小的威胁。跟人类的天蝎坦克相对应，亡魂是星盟主要的重型载具，但是移动速度比起天蝎坦克要快许多。





MISSION 7 星盟（THE COVENANT）

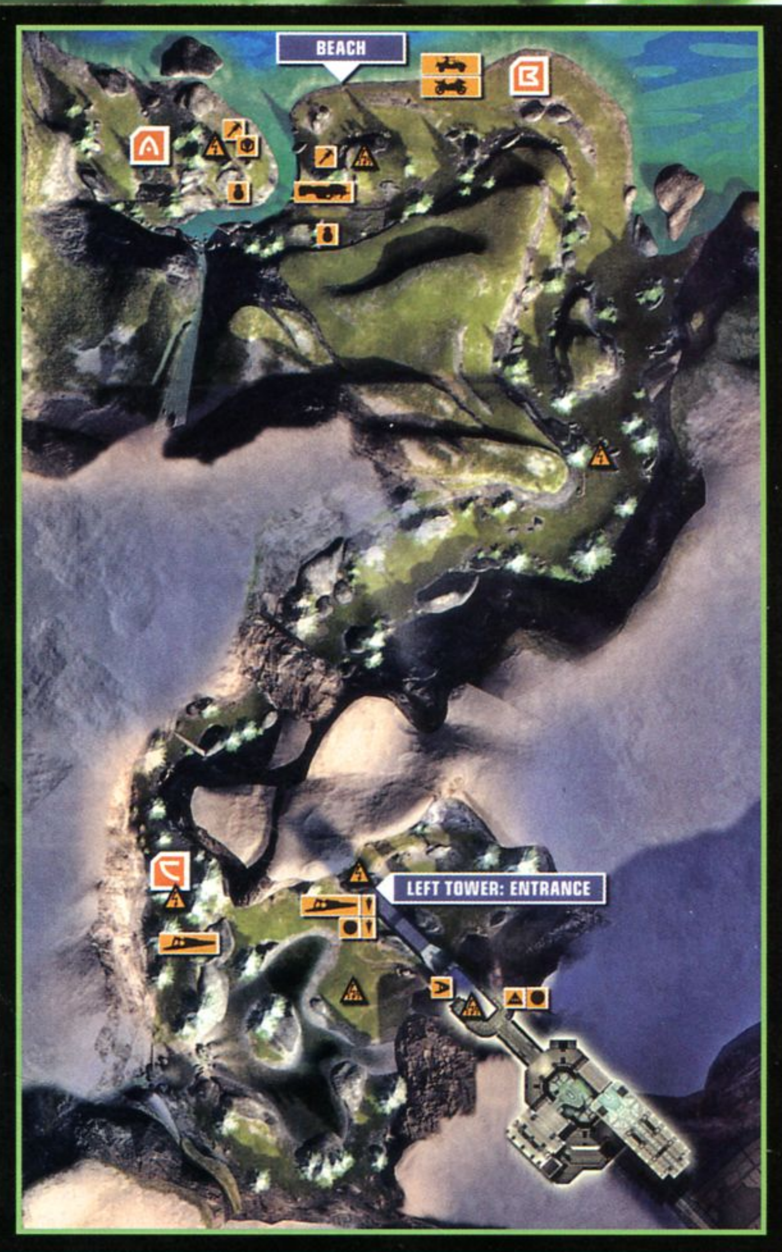
真相先知，你已经被我们牢牢咬住，我们一定会阻止你启动环带，并且会让你为你所作的一切付出应有的代价，你的死期，就在今日。

A 登陆后会遭遇到守卫方的强大火力覆盖。注意寻找掩体，一边躲避炮塔的攻击一边慢慢靠近炮塔所在的山丘旁。用手雷炸或者直接冲上去将操作的咕噜人敲死让炮台哑火，让自己的兄弟们能够顺利前进。同时这里还有几只鬼面兽。注意他们放出的辅助装备，可以坐上炮台直接轰杀他们。这里不建议使用斯巴达激光强，因为后面它的用处会更大。



B 将敌人清理完毕后把在海滩上的对空坦克也给料理了，之后运输机会空投狁猪号，进发之前把手中的武器都换成重武器。前进的路上会遭遇一个炮台攻击，让机枪手把这一小撮敌人解决。这里还是比较考验你的驾驶技术的，不过之后的一场战斗绝对要求你在驾驶座上临危不乱。

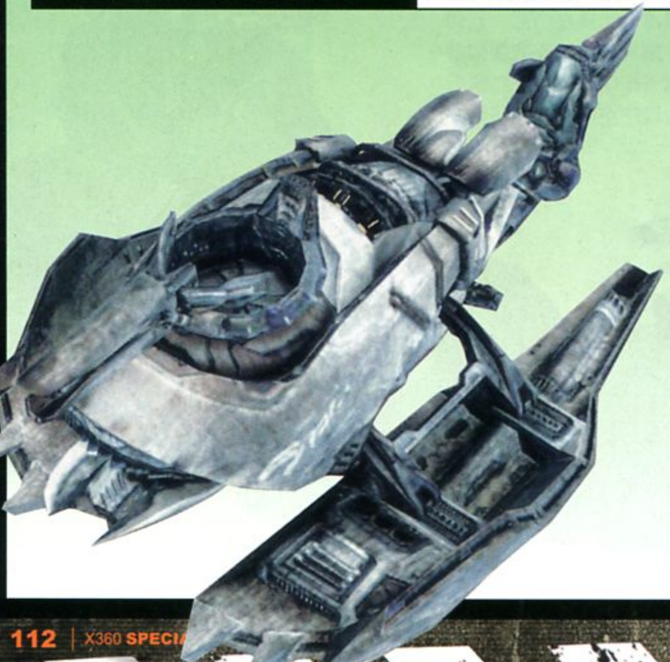
C 到达水塘会有一场恶战，敌人拥有炮塔坦克等绝对优势的火力，将车沿路开进水塘，然后绕着坦克兜圈子，虽然时间长一些，但是这样同时可以有效避开其他武器的火力。或者不想在这里耽误太多时间的话可以在远处找一个隐蔽的地方先用斯巴达激光枪将坦克摧毁，这样对后面的战斗有很大的帮助。



鬼面兽攻击战车

武器：等离子加农炮
乘员：驾驶员1名、炮手1名、士兵2名

俗称鬼面兽战车，一种类似于UNSC狁猪号的鬼面兽车辆，不过在座位配置上与之正好相反，是炮塔在前而驾驶座在后的设计。高出地面的炮塔给予炮手很好的瞄准视野，但是同时也使得炮手更容易遭到攻击。炮塔两侧设有搭载两名额外兵员的侧板，两侧的成员在这里同样可以使用携带的武器攻击目标。







在建筑的门口就遇到了敌人不小的火力拦截，他们甚至将一座炮台放在了必经之路上企图压制我方。这里可以扔几颗手雷或者搜刮一下刚才战斗时遗留下来的各种重火力武器，直接把炮台炸掉。



进入建筑后有一只鬼面兽率领众多杂兵发起攻击。因为都挤在一起，使用面杀伤性武器可以起到很好的效果，最简单便是扔几颗手雷过去就可以解决大部分，剩下的直接肉搏战就能收拾掉。

乘电梯上行，到达控制室，这里有不少鬼面兽把守，先用斯巴达光枪将站在最里面装备了重力锤的鬼面兽杀死，之后再逐一解决其他敌人，如果一直携带重武器，在这里并不会耗费太久。按照指示把设备关闭后发生剧情。



原路返回，路上会遇到少量咕噜人的攻击，不过构不成太大的威胁。回到海滩，取得"黄蜂"攻击机，然后跟着前方的运输机前进。这时会有星盟的"妖姬号"前来阻击，加上还有地面防空火力，这场空战较有难度。对方妖姬号的数量众多，而且行动灵活，好在大部分火力被运输机吸引了，注意躲避地面火力，沿途尽量多击落敌方战机。



C709长剑截击机

武器：机身110mm火神炮炮、机腹120mm航炮、ASGM-10导弹、Shiva级核弹头/海鳗空雷系统/天蝎导弹
乘员：驾驶员2名，成员若干

长剑截击机是UNSC的多用途战斗机。它的引擎能够同时适应大气层内外的各种环境，在《光环1》中士长官和科塔娜就是利用长剑截击机逃离逃离的，同时里面也配备了睡眠舱，但是没有空间跃迁引擎，不适合太长距离的外层空间航行。其主要的武器是适合混战的110毫米火神炮，这款战斗机同样可以装备ASGM-10导弹、海鳗空雷、天蝎导弹甚至是一枚Shiva核弹头，简而言之，功能非常全面。



H 到达建筑的时候会遭到相当强大的地面火力拦截，凭借自己在空中有较好的空间优势慢慢躲闪地面火力。而地面火力的行动空间很有限，用导弹就可以轻松命中，解决了地上的敌人后，让运输机降落，放出增援。再空中掩护地面部队到达建筑门口，降落，进入建筑。

I 在到达地面的时候依然会遭到星盟部队的顽强反击，这次的攻击力量全都由鬼面兽组成，实力强大。可以让到达支援的精英战士打头阵，自己只要跟在后面注意自己不要被对方的重火力武器击中就可以了。

J 刚进入就有两个猎人把守着大厅，尽量攻击橙色部分，如果斯巴达激光枪还有剩余能量的话可以一枪解决一只。另外，大厅中还有大群的兵蜂，用重火力轰击可以成片杀伤，两三炮就可以让它们全都躺在地上。

K 接下来的房间就是电梯停靠的地方了，所以这里依然戒备森严，多个鬼面兽以及成群的兵蜂会让你忙上一阵子，好好利用手雷和辅助设备，利用面杀伤同时造成多个敌人的伤亡。

L 乘电梯到达控制室，这里虽然也有一名队长鬼面兽，不过手里的家伙没有那么吓人了，是一挺电浆机枪，但是剩下的这里的守卫都在隐形状态，用重火力成片轰击，结合手雷，破坏他们的隐形装置逼他们现出原型，之后可以很快全部解决。关闭装置后发生剧情。

黄蜂攻击机

武器：制导导弹发射筒×2、大口径航炮×2
乘员：驾驶员1名、士兵2名

大黄蜂攻击机的机身从驾驶舱向后延伸一到两米，带一对机翼，每边一个喷气式引擎，必要时可以更换为涡轮风式引擎。机身前端装备了监视设备(类似于现在的AH-64阿帕奇直升飞机上的头盔瞄准具)。机腹下方装备两具制导导弹发射舱，引擎悬臂各装备了1门加特林机炮 。另外在机身下方的支架每边可站立一位士兵作为战场上的额外支援。





虫族也来到了方舟，并且有几只通过坠落的石块冲进了士官长所在的建筑。捡起刚刚队长鬼面兽使用的电浆机枪，且战且退，从电梯下楼。

到达楼下的时候，精英战士已经和虫族杀得不可开交了，和他们一同杀出门外，那里已经有不少陆战队员在等着下一步进攻了。

出门后得到坦克，穿过山洞，沿山路推进，路上会遇到不少抵抗，优先攻击炮台、了望台和敌方坦克。而在这里可以在将敌人一一击垮后搜集一些火力强大的武器，建议装备一支燃料炮在身上。

到达一片非常开阔的地带后再次搭乘飞机准备空战。这时两只圣甲虫从天而降，数架妖姬号战机也前来阻截。优先击落敌方"妖姬号"，注意躲避圣甲虫的攻击，将飞机都击落后直接绕到圣甲虫身后用导弹破坏其装甲，然后直接射击终端，摧毁了两只圣甲虫后启动通往前方建筑的光子桥，进入后发生剧情。







D77H-TCI 鹈鹕运输机

武器：40/70mm机关枪、M247通用机关枪(可选)、2门各装有8枚导弹的ANVIL-II 空对地导弹架

乘员：驾驶员x2、空勤x1、士兵x10～15、天蝎坦克x1/疣猪战车x1/士兵空投舱x1/武器空投舱x6



D77H-TCI 鹈鹕运输机是UNSC最常用的士兵和装备运输机，而且也可以用作登陆时提供空中火力压制。2525年以来就作为UNSC部队最主要的战术运输载具，机舱可以密封并且适合于有限距离的空间作战。机尾的位置可以吊起大型的载具或者武器，例如疣猪战车、天蝎坦克、武器空降舱、燃料补给舱等。每边机翼下方都可装备容纳8枚ANVIL-II空对地导弹的导弹架，适用于目标保护行动。导弹的辅助操控由副驾驶员通过头盔上的显示器完成。机舱后方可以装备一挺机枪或者一个25毫米榴弹发射器。

猛犸重型指挥车

武器：M41轻型防空机枪、AIE-486H重机枪、起重机一台

乘员：士兵12名、猫鼬战车1辆

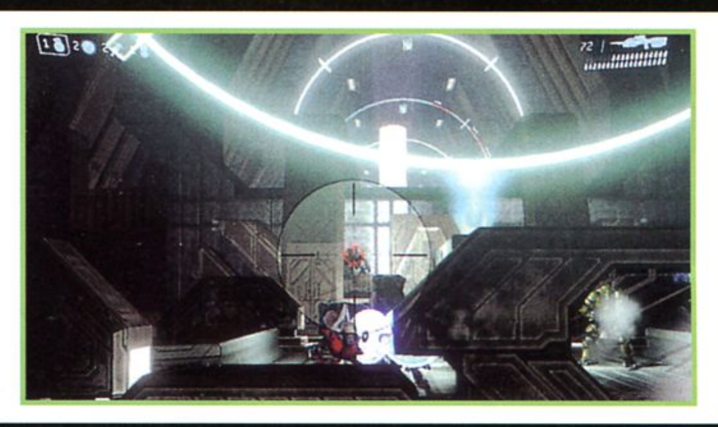


猛犸级重型指挥运兵车是UNSC地面部队最重型的载具。猛犸除了运输兵员，更像是一个提供后勤和维修的移动基地。它可搭载12位士兵以及一辆猫鼬轻型魔托车。它的车体一共分为三层。第一层的空间可运载猫鼬战车和一队步兵。第二层是起重机并且为防御进攻提供有利的战略位置，安装了重机枪。第三层则安置了防空机枪。类似于天蝎坦克的设计，同样有四个载重轮，车的底盘的高度和长度看起来一样，确保了稳固性。





D 这里会和虫族暂时结盟，由于相同的目的，让虫族主动提出帮助士官长前往控制中心的最深处，这的确是个好消息。从这里开始，一路上都有虫族帮忙开路，你只需要躲在这些坚实的肉盾之后慢慢推进即可。不过有些时候自己还是需要动一动手指的，比如说对方的远程攻击火力最好是自己解决，不然虫族很快就会被干掉。这时候使用远程重火力武器是个很好的选择。





R 进过这里后，前方的道路更加困难，成群的鬼面兽开始发起反冲锋，并且把守最后一道自动门的还是一个拿着重力锤的鬼面兽队长，不过只要它不冲过来还是比较安全的，不一会寄生型虫族就会将它同化。

S 到达控制台后发生剧情，接着虫族发起攻击，一路迅速杀出，路上有圣堂防卫者提供掩护。一直走到尽头，跳进洞里发生剧情，本关结束。

特别附送！ 最后一个银骷髅取得方法！

《光环2》中出现了寻找骷髅这一隐藏要素。在《光环3》中，这一要素得以发扬光大，并且与解除成就息息相关。一共有13个骷髅，9个金色骷髅对应相应的成就锁定，而4个银骷髅就纯粹时为了打开隐藏要素。就在这4个银骷髅中，有一个骷髅并不是本身就存在于地图中的，而是要达成一定条件才可以取得，并且取得方式非常奇特，在这里，顺便附送这最后一颗银骷髅的取得方式！

名称	I Would Have Been Your Daddy（我是你的老爹）
关卡	星盟（The Covenant）
方法	按照一定顺序跳圈圈
地点	左侧地图全部区域
时间	干掉真相先知和大批虫族之后
跳跃顺序	按照4 5 6 5 7 6 5 4 1 2 3 2 7 2 1 3 4 6 7 5 4 6 5 4 5 3 4的顺序跳过圈圈，骷髅头会出现在远端控制器的桥上。（离电梯最近的圈为1号圈）
小窍门	利用四人合作战役的方式跳圈，可以加快速度
作用	开启后战役模式中将听到隐藏对话

进一步说明一下，这里一共有7个圈圈，第4个圈圈上面有几段是红色，比较显眼。当玩家按照以上顺跳过了所有的圈圈之后，7个圈圈会一闪一闪地发出耀眼的光芒，这就说明，跳跃已经成功。这时候就可以前往到达控制台的那个光子桥，会发现骷髅已经静静地等在那里等待被人捡起了。当玩家捡起了这个骷髅时，圈圈会散发出更加耀眼的光芒，可以算作是一种庆祝吧。

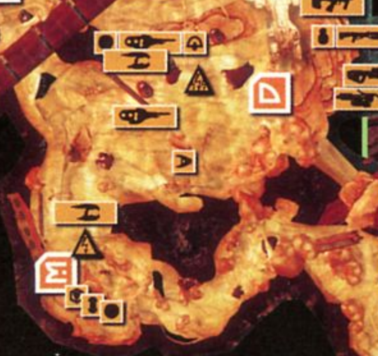
这样一个奇怪的顺序想必大家都会觉得非常奇怪，就算是按照顺去来回跳一遍也不一定会有人能够发现这个秘密。如果你细心一点就会发现，在背景音乐消失以后，每走近一个圈圈的时候，都会有奇特的声音响起，而且每个圈圈的音色都有所不同。试想一下，也许每个圈圈的声音都代表着一个音符呢？答案立刻就出来了，如果熟悉简谱的玩家试着把这串数字分析一下，就会发现，这不就是《光环3》主题曲的前奏部分么？

看来，如果制作人是个名副其实的音乐高手的话，不管在什么类型的游戏中都能够很有创意地加入音乐元素，这样的隐藏要素实在是太强大了，Bungie！I服了You！



MISSION 8 科塔娜（CORTANA）

一个新生的光环出现了，我们也将迎来最后一战。救出科塔娜，拿到索引器，这样，我们便可以彻底地消灭虫族了！





A 战场转移到了被虫族完全控制的星盟主城“博爱之城”。一开始会有大片的虫族孢子涌进画面，不用理会它们，也不要移动，站在原地看着它们涌进大厅然后从另一个通道离开，这样可以避免很多不必要的麻烦。

B 接下来一路前进，这里的地形因为恶心而给人一种非常复杂的错觉，实际上并不用花太多心思在寻找出路上，一般只要沿着一侧走，就可以找到进入下一个区域的入口，只不过有些入口在墙上，有些在地上，有些在高台上而已。

C 这里会遇到数量众多的虫族，不要冒冒失失地就冲进去送死，把虫族一小批一小批地引诱出来，然后用散弹枪逐一杀之。不要一味地与虫族进行近战，在少量虫族出现时这样做会很有作用，但是当被虫族包围的时候，还是好好想想该如何逃出包围圈吧。

D 记住这个地方！这里不仅有除虫利器火焰喷射器，还有大量的散弹枪子弹，以及一架鹈鹕号运输机。记住飞机的所在位置才是关键，到时候出逃还要靠它呢。所以在这里还是要多注意观察周围的一些环境状况，好让自己不要在这种地方失去方向感，而且还可以提前拟定一下离开时的路线。

E 在这个地方还需要注意的就是手雷和大面积杀伤性武器的使用与定要谨慎，因为那些墙上圆鼓鼓的东西只要已被打破，就会产生出大量的孢子，让人苦不堪言。还有就是需要注意的依然是那种具有三种形态的异形，在这个地方出奇的多，而且又以远程攻击模式居多，让人很难顺利推进。

F 在到达这之前，一定要在路上捡取一把光剑，在这个已经成为虫族巢穴的地方，异形都是成批成批的涌来，在空旷的地方近战是不明智的选择，但是在这种比较狭窄的空间中，一边挥刀砍杀一边后退可以起到很好的作用。

G H 这里看起来像是博爱之城没有被感染之前的控制中心，不过这里出现的虫族异形也会让你吓一跳，在这里一定要有一把射程稍远的武器，因为在对面的墙壁上附着着不少“生物炮台”，如果不装备远程武器的话，它会让你吃不了兜着走的。

噬能器

噬能器又称能量吸收器，顾名思义，它的作用就是让范围内的能量护盾系统失灵，并且可以让各种机械立刻失灵。它对生物的生理结构也能产生影响，作用范围内能伤害甚至杀死大部分步行生物。在它的作用范围内，波及到的护盾的能量将逐渐减少，护盾能量为空后，如果继续长时间待在它的作用范围内，将会死亡。修理器的作用正好与它相反，如果两者在同一地点使用，效果将中和。



便携式重力梯

星盟的一大先进科技便是可以抵抗重力，不过一直有人猜测这是得益于他们掌握了部分先行者的科技。便携式重力梯就是他们众多反重力装置中的一种，展开后，底座射出的蓝紫色重力光束能将人员和物体托起至空中。这一装置也是为了方便单兵携带，这样在攻击要塞时就不需要为了跨越敌方的防御工事而调动重力设施了。另外，它还可以发射其他装置到达高处，往往可以起到意想不到的效果。





I 这里的空间看似狭窄，其实不然，这里也是博爱之城相当难以通过的一段路程，错综复杂的小道会让你感到晕头转向。所以这里一定要注意你的头顶上，四处乱爬的虫族异形搞不好会随时掉在你的身后。

J K 不要忘了把这里的火焰喷射器带上，这样在一路的前进中会避免不少麻烦事儿。不要怕多跑路，这里已经接近战斗的尾声了，可别在胜利之门打开之前就倒在路上咯。在前进的途中还会遇到很多的具有三种形态的异形，如果携带着火焰喷射器，那至少在面对它们的时候不会像以前那样手忙脚乱了。

L M N 这里是到达最终目的地的最后一个大厅了，虽然地形空旷，但是四周围有很多的岔路，会让你转了半天结果还是在原地打转。这里要想办法跳上在大厅中央的高台上，然后顺着惟一的一条道走，就可以顺利地离开这个“迷魂阵”了。

O 在经过了博爱之城动力系统上部的大厅后，找到惟一一个可以进入的自动门，一直走到最深处，在里面找到了被囚禁的科塔娜。

自动炮

这个似乎是先行者留下的武器，具有不小的攻击力。当它展开之后会自己悬浮在空中，并且调整自己的高度，使用激光武器攻击目标。攻击频率高，但是防御力比较弱，而且只能攻击正面的一个扇形区域，无法攻击后方的目标。不过在混战时在附近展开一个自动炮对于自己是非常有帮助的。

从这里出来后，需要按照科塔娜的安排，原路返回。到达动力系统上部大厅，到中间的控制台将三根动力柱打开，并将其破坏，引发整个“博爱之城”的爆炸。这里最好耐心点把整个场景中的虫族都消灭干净以后再开始进行上述一系列操作，不然会在操作中途不明不白的被暗算。

操作完成之后开始逃跑，在大厅里等一会，科塔娜会提示你爆炸产生了缺口，顺着路标的指引进入通道，然后从一个爆炸造成的缺口跳下去。

这里同样也没有时间限制，但是汹涌而来的虫族让人不得不承认迅速逃跑才是最佳的选择。一路上贴着边沿前进，并且跟着规模较大的爆炸，加上进来的时候对于地形的熟悉程度，这样就可以比较顺利的逃到指定地点。

再次经过控制室地时候，虫族异形会一股脑地堵在你的脱逃路线上，比较好的方法就是找到这个房间里的重力锤，一下就可以秒杀多个虫族异形。



因为整个博爱之城被虫族寄生，所以四处兜充满着孕育寄生型虫族的“卵泡”，如果不注意将其打破，会涌出许多小虫子。不过这也只需要在进入的时候多加注意一些，而且如果取得了火焰喷射器或者燃烧弹这类武器，就算打破了也不会有太大的麻烦发生。现在是逃亡的时刻，自然更不需要顾及这么多了，用重火力四处轰杀吧！

到达指定地点的时候神风烈士会前来支援。向他背后跑，进入运输机，发生剧情，本关结束。

隐形披风

星盟将原先用于精英盔甲的技术独立了出来，这样可以让任何持有隐形披风的人员进入隐形状态，而且隐形时间并没有缩短。这项技术对于鬼面兽非常有用，因为他们的盔甲没有附带隐形功能，所以必须装备它才和原先的精英一样具备隐形的能力。

便携式能量护盾



在《光环1、2》中，星盟具有的能量护盾装置在本作被升级了，这种便携式能量护盾发生器和传统的固定式能量护盾发生器类似，不过更适合于单兵携带，能让战斗员在几乎任何地方展开它。而这个护盾与UNSC的泡泡防护罩最大的区别就是它的单向防御特性。护盾的后面是一个透面，所有弹药都可以穿透出去；而能量护盾的正面则是偏转面，能够防御敌方的火力。能量盾将在承受的打击超过负荷后失效，如果没有过载它可以一直存在，但是却无法收回

修理器



又称充能器，这也是UNSC研制的最新装备，而且是用于装备了能量护盾的作战单位的。打开以后，在有效范围内人员的护盾能量将被立即充满。坚守阵地时你将变得刀枪不入，不过这个装备同样也能让敌人的护甲得到修复，所以在它的有效范围内近战的话是很不明智的。

MISSION 9 光环（HALO）



A 运输机坠落在了一片雪地中，靠着右边一直走，穿过一座山洞之后径直跳下高台。一路上不会遇到任何敌人，不过在行动之前，你有充分地时间在运输机残骸附近整理一下自己的武器。

B 在这个主建筑之前遇到了大批的虫族，而且有相当一部分是持有重型武器的，一定要小心应对。一点一点推进，还是沿着右边，准备进入建筑。在路口有一个火焰喷射器，这个可是除虫利器，千万别错过，但是相对地机动性降低也是无法避免的。这一路上的虫族可以用拥挤不堪来形容，基本上每走一步都会遭到虫族的袭击。还好沿途有圣堂防卫者掩护攻击，并且帮士官长分散了部分火力。在不断往上推进的过程中，约翰逊中士会在另一条路上用斯巴达光线枪提供火力支援。

C D 到达顶端后还需要抵挡几批次的虫族进攻，等待引导者开门。进入大厅以后，顺着能开的门走，很快就能到达系统的终端，然后进入剧情，引导者企图武力阻止启动系统。与倒在的上的约翰逊中士互换武器，用他的斯巴达光线枪，3到4发就可以将引导者破坏，然后去启动系统，接下来就是回归了《光环1》的逃亡。

E 这里已经开始有虫族的攻击了，不过造成不了任何威胁，但是当走出终端的时候，由于引导者的命令没有被消除，圣堂防卫者也会向士官长攻击。顺着右边的小路一路狂奔。这里推荐使用双枪，可以第一时间将阻挡在面前的敌人击倒。一直到看到约翰逊中士的犹猪号，进入驾驶座开始飙车。虽然这一作没有倒数计时，但是地面的崩塌和四周建筑的倒塌一样扣人心弦。





F 虽然已经有犹猪号了，不过这里会有一辆猫鼬摩托车，它的速度比犹猪号略快，而且机动性能也更加出色一些，如果想尝试另类一些的逃亡，使用它也是个不错的选择哦。

G 这里还只是刚刚开始，光环刚刚进入超负荷状态，虽然地面已经开始出现了爆炸和塌陷，但是发生的频率并不高，算是给了玩家一个进入状态的调整时间吧。

H 大批地虫族开始出现，在开车地时候一定要注意那些寄生型虫族，微小的爆炸也会对行车路线造成影响，如果是聚生型虫族在车旁爆炸的话……用最快速度把车子翻过来吧，虽然我不敢保证车子翻过来后地面没有塌陷……

I 经过这里的时候一定要注意上方掉下来的类似钢梁的东西，它会阻挡住一半的行车路线，所以要时刻准备躲避。另外在进入较窄的路段时，千万要注意保证车辆的平稳，不要从旁边掉下去了。

J 这里出现的虫族种类开始变多，不过除了寄生型虫族以外，其他的异形就直接开车撞过去好了！

K 巨型虫族再次前来挡道，不过在逃亡的途中可没那么多时间来搭理它，迅速绕过或者从它身上碾过去就行了。

L 这里持有重火力虫族会多一些，要小心。另外，这里的路面起伏相当大，想要保持车体的平衡是相当困难的，所以最好能够及时变道，从较宽的路面上行驶

M 这里正好就图说事，在经过这个弯角后，会有一个巨大的柱子向你倒来，不过不用担心太多，只要及时向左转向就可以躲过这次灭顶之灾。

N 在最后一段大下坡的时候一定要开足马力，然后从前面一跃而起飞入战舰，如果速度不够可是会掉下去的哦。跃入战舰后，开始最终剧情。

进入LIVE体验完美的《光环3》！

对战类别

Assault



将炸弹安置在指定地点，令其爆炸即可。超过时间或者得到点数时，攻守双方就会交换。保护持有炸弹的队员是关键。

King of the hill



争夺场景中的某个指定场所。待进入该场所后，点数就会上升。当达到一定程度(一般是100)后获胜。由于敌人都会争先恐后争夺该场所，所以最好利用防护罩拖延时间比较有效。顺便一提，一些场景中，指定争夺的场所会随时间的经过而变化。





Juggernaut



队伍中的某人成为泯灭之王。只有打败泯灭之王或者作为泯灭之王打败一般人才能得分。谁先得到指定分数谁就获胜。注意泯灭之王虽然攻击力、防御力高，但盾牌回复时间变长且会被所有人当成靶子。另外，不能不提醒的是，由于打败泯灭之王的人会成为下一个泯灭之王，因此要随时提防"前"队员的偷袭……



Slayer/Team Slayer



消灭敌人即可。限定时间内只要杀人数达到一定目标即可获得胜利。自杀的话，会扣掉一分。如何在短时间内尽量不牺牲又能快速杀死敌人是最重要的。

组队Slayer战。由于人数众多，很容易遭到围攻，因此和队员一起进攻比较保险。



Odd ball



抢夺骷髅头。将其得到手以后，点数就会不断增加，当到达一定程度时(一般是50)就会获得胜利。当然了，这段时间内除了近战外不能使用其他武器，且你会立刻成为众矢之的。如果你持有防护罩，那么最好在拿到骷髅头后立刻使用，敌人进来一个殴一个。敌人距你稍远且你无法躲避时，只要不是遭到围攻，那么可以立刻丢掉骷髅进行反击。运气好的话，干掉对手→再度拿起→四处逃亡拖延时间。另外，如果骷髅头摔出场外就会自动回到初期位置。在一些高空场景中，一旦认为自己无法躲掉了，那么义无反顾地带着骷髅头纵身自尽吧——我得不到的东西，谁也别想得到！

Infection



感染。在队伍一开始时就会分成人类和僵尸两个阵营。人类在被僵尸打败以后会被感染，变成僵尸。比较有难度的是"节省子弹"模式，在这一模式下，地图中没有任何武器可以捡取，所以人类阵营经常会面临着弹尽粮绝的境地。

Territories



抢夺数个指定地点的队伍战。只要在指定地点上待上一定时间便占领该地区。由于是攻守交替回合制，因此占领以后的地方是不会再被占回去的。

CAPTURE THE FLAG



将位于敌阵中的旗帜带回自方阵地就能获得点数。攻防交替制。这也是许多FPS游戏中常有的对战类型。在手持旗帜遭到攻击又无障碍物可躲时，最好丢下旗帜马上反击，这样生还的几率反而高些。

VIP



队伍战。所有玩家中有至少一个人是VIP。该角色的盾牌HP多，但回复时间也更长。在普通VIP模式中只有打败该角色才能得分。

注：基本上每种类型的对战都还有许多引伸出来的对战。比如VIP对战中，还有护送VIP到达指定地点等类型的对战等，这里就不一一讲解了。





对战常识

和许多入《CS》之类的游戏一样，在对战中，熟悉和掌握各种武器的性能、各个距离下的战斗技巧是必须的。

寻找敌人

在使用相同武器、弹药充足的情况下，瞄准了敌人并先开火的一方绝对有利。因此，比对手抢先一步发现对手是尤为重要的。寻找敌人从雷达观察开始。在本作中，只有离敌极近的距离下，雷达上才会有所显示，并且不同的高低差，雷达无法显示出来。这些都非常令人遗憾。所以，注意雷达的同时，观察周围画面也是非常重要的。一旦出现红色字样，不用怀疑，那便是敌人。

注：雷达对于静止不动、微速移动以及蹲下移动的敌人无法探知，利用这一点，偶尔也可以进行偷袭(事实上在对战中，低速移动不仅容易被发觉，也根本没那个必要……)。





关于跳跃

跳跃这个动作，基本上是个FPS游戏都有。大家也往往喜欢用它来牵制敌人或是躲避狙击枪的攻击。但不知为何，感觉在本作中，跳跃不容易躲开狙击枪的攻击，与其跳来跳去引人注目，不如走走诡异的路线，让狙击手无从下手更好。不过在中近距离战中，跳跃还是非常有用的。比如和敌人正面交锋时，可以利用掩体暂时躲开子弹，然后从掩体上跳下，从敌人上方攻击，等敌人反应过来调整视角时，其半只脚已经踏进冥界了。这一战术在对战中常被使用，非常有效；雷达上发觉敌人从靠近时，可以转身突然向后跳起——顺利的话有可能直接跳到敌人的背后，在敌人来不及转身的情况下干掉他们。

注：第二种战术难度极大。很多敌人都直接从中距离发动攻击，会不会靠近首先就是个问题；其次能不能跳到敌人背后也要看地形而定两者处于同一高度的话，基本上不可能成功。总之善用此招的人比较罕见，对战时能用到的机会也不多，但若能成功做到，生存几率必然大增。

近战

大家都已经知道，任何伤害命中我方时，都是先由能源盾的能量减少开始，然后在遭到一定程度的直接攻击时才会死亡。能源盾的HP大约为1000，而遭到威力超过1500的攻击时，就会立刻死亡。顺便一提，近战的伤害大约1000，换句话说，一次殴打可以直接令敌人的盾牌防御消失，使其处于濒死状态。因此，在中近距离战时，开枪(减少能源盾的防御能力至大约一半程度)→殴打(伤害超过1000，连人带盾一起玩完)可瞬杀对手，该战术极度实用且必须掌握。

近战的时机对于初学者来说可能较难掌握。事实上近战时，人的身体会有一瞬间向前移动，因此攻击判定会比想象中远很多。只要距离适当、对手盾牌能量遭到了一些损失的话，就一定要抢先出手。但反之若对手盾牌没受到伤害就出手，那么就会留下巨大的破绽，死的人往往是自己。

注：从敌人的背后进行殴打的话，就会变成暗杀判定，能够将敌人一击必杀。



防护罩的利用

由于防护罩具有外面的攻击打不进来，里面的攻击打不出去的特点，所以当自己躲在里面且发现有敌人想冲进来进行肉搏战时，在敌人快进来时候丢一颗手雷在里面，然后后撤。顺利的话，当敌人冲进防护罩时，就会遭到爆炸的伤害，此刻只要再上前近战，往往就能消灭对手。

在抢夺骷髅头的对战中，利用骷髅头近战能一击必杀的特性，当我方得到骷髅头后，就可以立刻使用防护罩。敌人一旦冲进来就立刻殴打将其消灭。此外在雪原等保护屏设施相当多的场景中，立刻保护屏来躲避枪械的攻击、若敌人冲过来就殴打的战术也是非常有效的。

关于上弹

在多人混战中，敌人随时可能突然出现。因此在尽可能随时保持弹药满膛的状态。但是在只有一把武器、刚杀死敌人且膛内弹药在一半以上时候，不建议大家立刻换子弹。因为在混战中遭到敌袭的可能性是极大的。换弹状态下不能攻击，经常子弹上好了，人也牺牲了……

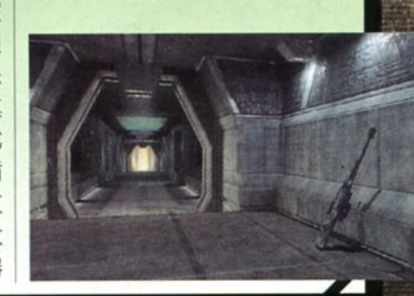
注：当换子弹时，可以利用丢手雷或殴打等动作取消上弹动作。这在遭到突袭时多少有些帮助，但缺点在于动作被取消以后，子弹还是得重新上一次。

关于战场

常用的对战地图不算很多。但基本上每个地图都有一个共同特点：地形复杂却没有任何绝对安全的狙击点。所以，大家只能尽量寻找敌人不容易靠近、或者靠近时很容易被我方察觉的区域作为狙击点。

爆头

和前几作一样，只有一部分武器拥有爆头判定。具体请参照主要武器表。瞄准头部的话，狙击步枪和光束步枪能够一击必杀(对手获得了强化装甲时例外)，其他武器则需要在盾牌能量低于武器威力的情况下(最常见情况是盾牌能源为0)，才能够利用头部的攻击瞬杀敌人。因此，这里建议大家在使用具有爆头判定的武器时，一定要养成瞄准头部攻击的良好习惯。这会使你在一对一时的生存率大大增加。



ACHIEVEMENTS

成就设定是Xbox360游戏中特有的设定，这次的《光环3》中隐藏着49个成就，总点数1000点。这其中不少成就相当简单，在游戏暴机后就可以拿到。不过有些成就还需要玩家到LIVE上体验在线游戏乐趣的同时，将它们一一解除，下面就让我们来看看这些成就如何取得吧！

	成就名	获取方式	获取点数
	曙光出现	以普通、英雄或传奇难度完成战役第一关。	20
	再接再厉	以普通、英雄或传奇难度完成战役第二关。	20
	慢慢长路	以普通、英雄或传奇难度完成战役第三关。	20
	克敌制胜	以普通、英雄或传奇难度完成战役第四关。	20
	洗涤罪恶	以普通、英雄或传奇难度完成战役第五关。	30
	避难	以普通、英雄或传奇难度完成战役第六关。	30
	最后据点	以普通、英雄或传奇难度完成战役第七关。	30
	关键任务	以普通、英雄或传奇难度完成战役第八关。	40
	重返家园	以普通、英雄或传奇难度完成战役最后一关。	50
	正常	以普通难度完成战役。	125
	英雄	以英雄难度完成战役。	125
	传奇	以传奇难度完成战役。	125
	马拉松	战役中找到并访问所有终端。	40
	钢铁	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	黑眼	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	好运到此为止	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	接住	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	雾气	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	饥荒	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	雷雨	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	偏心	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	神话	在普通、英雄或传奇难度下获取此骷髅。	10
	毕业	获得5点经验值或完成10场游戏以完成基本训练。	10
	UNSC超级战士	获得中士军衔成为一名真正的斯巴达战士。	15
	超级战士士官长	晋升到"斯巴达"军官。	25
	一箭双雕	任意等级比赛中用斯巴达激光一箭双雕。	5
	灯蛾扑火	任意等级比赛中使用斯巴达激光或火箭发射器击落敌人的妖姬战机。	5
	三杀	任意等级比赛中于4秒内杀死三名敌人。	5
	四连杀	任意等级比赛中于4秒内杀死四名敌人。	5
	准投纪念馆	任意等级比赛中完成 5 次粘雷杀敌。	5
	地雷高手	任意等级比赛或战役中使用物品摧毁敌人交通工具。	5
	杀红眼	任意等级比赛中自己不死，连杀10人。	5
	刀锋剑影	任意等级比赛中使用光剑完成一击三杀。	5
	猫鼬号达人	任意等级比赛中用猫鼬摩托碾过敌人。	5
	你侬我侬	任意等级比赛中用肉搏或暗杀方式杀敌5名。	5
	可怕的粉红烟雾	任意等级比赛或战役中使用刺针步枪杀敌5名。	5
	爆头大师	任意等级比赛或战役中将10名敌人暴头。	5
	二手车推销员	任意等级比赛或战役中击毁一辆载有3名敌人的载具。	5
	马拉松	访问游戏中所有终端	40
	MVP	任意等级比赛中获得MVP称号	30
	下次吧老兄	任意等级比赛中 于10秒内重新夺回被夺走的载具。	5
	游击队	战役计分模式(Meta-game)第1关获得15,000分。	10
	恶魔	战役计分模式(Meta-game)第2关获得15,000分。	10
	游骑兵	战役计分模式(Meta-game)第3关获得15,000分。	10
	艾斯卡	战役计分模式(Meta-game)第4关获得15,000分。	10
	终结者	战役计分模式(Meta-game)第5关获得15,000分。	10
	特种部队	战役计分模式(Meta-game)第6关获得50,000分。	10
	先锋	战役计分模式(Meta-game)第7关获得50,000分。	10
	奥菲斯	战役计分模式(Meta-game)第8关获得15,000分。	10
	归附者	战役计分模式(Meta-game)第9关获得15,000分。	10

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

吴宇森式的枪战、吴宇森式的镜头旋转、吴宇森式的环境表现以及吴宇森式的放鸽子——《枪神》这款游戏用另一种形式让我们重温了当年那份感动。在镜头上耍酷事游戏的最大特点，越是激烈的战斗越是如此，更难能可贵的是这一点丝毫没有影响战斗的流畅性。相对于同类游戏，本作的操作以及系统都十分简单，保证任何人都能够在10分钟内成为准"辣手神探"。惟一遗憾的是游戏后期缺少变化，而关数较少也影响了单机游戏时间。

文 十六夜 美编 NINA

枪神	Midway	ACT
X360 STRANGLEHOLD		美版
2007年9月5日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上





画面介绍

①HP
玩家受到攻击HP就会下降，使用加血技能或是场地上的急救包能够回复HP，当降为0后任务便会失败。

②能量槽
玩家发动慢镜攻击以及飞身攻击都需要消耗能量，当能量耗尽时时间减缓的特殊效果便会结束。普通状态下随着时间的经过能量会慢慢回复。

③技能
随着游戏的进行，玩家会顺序学得加血、狙击、无限子弹以及必杀攻击共4种技能。发动技能会消耗一定的技能值，而技能值的增加主要受攻击评价的影响，但如果获得场地上的纸鹤就能够直接回复1/4的技能值。

④攻击评价
当玩家打死敌人后都会得到一个评价，获得的星星数量越多评价越高。评价的高低直接影响技能值的回复量，而要想获得高评价就要尽量用爆头、慢镜攻击和飞身攻击等特殊攻击以及一次击倒多个敌人。



⑤武器
游戏中玩家最多可以携带两种武器，按A键可以随时切换。武器虽然有残弹限制，但正如吴宇森的风格一样，游戏中不存在上弹的设定，只要玩家手里有子弹就可以不停发动攻击。

⑥任务目标
游戏中某些关卡要求玩家破坏一定数量的目标或是安放炸弹。需要注意的是游戏中只会在安放炸弹的位置做出标记，其他的提示一概没有，因此建议大家在行动时多观察周围的环境。不过好在只要不达成目标通往下一场景的道路就不会开启，算是一种提示吧。

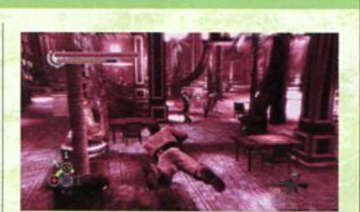
⑦准星
由于本作的动作成分还是很多的，因此在瞄准方面就没有再难为我们。游戏中当准星瞄到目标后会变红，这时攻击就能有很高的命中率。需要注意的是，武器除了会受自身后坐力影响外，玩家的身体姿态也将决定弹道的轨迹，站立不动时弹道的轨迹最理想，如果是在运动中攻击则偏斜较明显，而如果自身正在受到攻击则偏差将会非常大。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 软组织

关于慢镜攻击以及飞身攻击

游戏中玩家按下RB就能够发动慢镜攻击，效果是时间变慢但玩家的攻击频率以及光标移动速度都不变。慢镜攻击最大的用处就是在短时间内给目标造成巨大的伤害，而光标速度不变则更方便玩家瞄准敌人要害。除此之外，慢镜攻击还可以用来回避子弹以及应对突发状况，尤其是玩家需要同时应对大量敌人的时候其作用更为明显。





飞身攻击其实可以算作慢镜攻击的衍生版本，在游戏场景中会用高亮标记出能够发动飞身攻击的特殊地形或道具。平时状态下在桌子上滑动或是沿楼梯滑下等动作并不会消耗能量，但如果这一过程中玩家面前有敌人出现的话就会自动发动飞身攻击，效果与慢镜攻击一样能够令时间变慢，但相比之下飞身攻击消耗的能量更少。

关于技能

游戏中玩家总共能够学到加血、狙击、无限子弹以及必杀攻击共4 种技能。加血技能只要玩家有技能值就可以发动，效果是根据技能值回复相应比例的HP，最多一次消耗1/4技能值。发动狙击的要求是拥有最少1/4的技能值，从发动狙击到攻击这段时间技能值会不断减少。发动后时间会变慢同时放大离准星最近的敌人，此时攻击会有狙击特写，命中后能够对杂兵一击必杀、对





BOSS能够造成明显伤害。无限子弹是BOSS战最实用的技能，效果是一定时间内游戏中时间变慢、攻击硬直时间减少、不消耗残弹且玩家角色无敌。建议大家装备如霰弹枪、金手枪或重机枪发动无限子弹。最后一个技能是吴宇森电影的标志性场面——放鸽子，发动后出现玩家特写，角色在舒缓音乐的伴奏下边转边攻击场景中的全部敌人。标准的清场技，对当前场景中的杂兵一击必杀，但由于发动后要消耗3/4技能值且对BOSS伤害力低，因此整个游戏也就几个地方会用到。

全成就一览

名称	内容	点数
Hong Kong Marketplace Completed	以任意难度完成香港市场关卡	10
Tai O Completed	以任意难度完成大澳关卡	10
The Mega Restaurant Completed	以任意难度完成百万饭店关卡	15
Zakarov's Penthouse Completed	以任意难度完成扎卡洛夫阁楼关卡	15
Chicago History Museum Completed	以任意难度完成芝加哥博物馆关卡	20
Slums of Kowloon Completed	以任意难度完成九龙贫民窟关卡	20
Wong's Estate Completed	以任意难度完成王氏大厦关卡	25
Game Completed – Casual	以低难度完成游戏	40
Game Completed – Normal	以普通难度完成游戏	50
Game Completed – Hard	以高难度完成游戏	60
Game Completed – Hard Boiled	以辣手神探难度完成游戏	70
I Don't Know How to Play Those	在百万饭店关卡不使用吉他	20
Paleontologist	在芝加哥博物馆关卡完全摧毁霸王龙的骨架化石	10
Stay Dry	在九龙贫民窟关卡，利用隐藏道路通过积满雨水的走廊	10
Master of Precision Aim	用狙击技能累计杀死50个敌人	25
Master of Barrage	用无限子弹技能累计杀死100个敌人	25
Master of Spin Attack	用必杀放鸽子技能累计杀死100个敌人	25
Barrage Specialist	装备每一种武器发动无限子弹技能	10
Old School	不使用任何技能完成任意一个难度	25
Untouchable	任意难度下在射击模式中全灭敌人并不受伤	10
Deadly World	利用各种机关累计杀死50个敌人	25
Rolling Death	利用手推车发动飞身攻击累计杀死50个敌人	25
Death by Swing	利用吊灯发动飞身攻击累计杀死50个敌人	25

名称	内容	点数
The Killer	累计开枪10000次	10
Origami Master	收集250个纸鹤	35
Chow Would Be Proud	在5星评价下杀死15个敌人	15
Ruthless	达成50星评价	30
Massive D	累计造成75,000,000的伤害	20
Nobody Has That Much Style……	累计获得5,000星	60
Meet John Woo	进入Unlock Shop	5
Freedom!	在Unlock Shop开启所有线上角色	10
It's All Mine……	在Unlock Shop开启所有项目	30

名称	内容	点数
Tea Party	建立并完成有10人参加的茶楼地图战斗	15
Jurassic Battle	建立并完成有10人参加的恐龙展馆地图战斗	15
Mega Jackpot	建立并完成有10人参加的舞厅地图战斗	15
Lounge Lizard	建立并完成有10人参加的饭店地图战斗	15
Geronimo!	建立并完成有10人参加的印第安展馆地图战斗	15
Sea Food	建立并完成有10人参加的大澳地图战斗	15
Movin' on Up	建立并完成有10人参加的棚屋地图战斗	15
One Gun To Rule Them All	在排名赛中取得第一名	10
Killing Spree	在排名赛中连续杀死5个敌人	20
Bullet Ballet	在排名赛中用慢镜攻击杀死50个敌人	20
Winner Takes All	在排名赛中用技能杀死50个敌人	20
Hardboiled Killer	在排名赛中杀死307个敌人	20
Be the Master	在排名赛中用John Woo角色杀死100个敌人	20

Marketplace

在游戏的最初，系统会逐步提示并介绍战斗的系统，其中按RB键发动的慢镜攻击以及借助特定场景按LT键发动的飞身攻击一定要尽快掌握。初期敌人并不会出现很多，而且大多数都是站在原地攻击，非常适合大家用来适应游戏的战斗系统。通过初期场景后，玩家获得了加血的能力，只要在有能量槽的情况下按方向键"←"，就能将积攒下来的能量按比例转换为玩家的HP。进入市场中心后，正式的战斗开始。敌人会从几个



位置分别出现，而且其中一部分会主动冲向玩家。在敌人中间除了手枪外还有使用霰弹枪的，而如果被这种敌人近身攻击则会损失不少HP，建议大家第一时间将其干掉。继续前进来到街道区域，这里的敌人位置分布较广，除了地面外还有不少是守在阳台上的，在战斗时一定要多留意高处。这里玩家还会学会狙击的能力，不过其实只要注意观察就会发现，不少场景都有可以用来作为攻击敌人的道具，而击毁场地上放置的煤气罐更能够一次干掉周围的所有敌人。在道路的尽头，玩家中了敌人的埋伏，不过这里会进入射击模式。干掉杂兵后原路返回并最终来到茶楼，一段剧情后敌人大量出现。由于敌人会从几个位置分批出现，因此比较稳妥的打法就是守在二楼或是一楼楼梯的旁边，这样就能保证敌人都汇聚到一个位置出现，避免了腹背受敌的情况出现。全灭敌人后BOSS登场。

BOSS战

BOSS最初会由二楼的入口进入茶楼。火箭炮攻击是BOSS的主要攻击方式，而每过一段时间都会有2名杂兵出现与BOSS一同攻击玩家。与枪械相比火箭炮的攻击力要大得多，而且爆炸后的暴风同样能够对玩家造成相当程度的伤害。避免靠墙战斗是最需要注意的，否则即使躲开直接攻击也同样会被伤血，在高难度下尤其要注意。其实本战的难度还是比较低的，火箭炮的攻击频率低，玩家可以利用茶楼的柱子作掩护，在BOSS攻击之后抓紧时间反击。当然，BOSS并不会站在那里让我们打桩，如果玩家躲在一处不出来，他会主动上前，因此玩家一定要保证在BOSS面前的"出现率"——安全的方法是在厨房（BOSS出现位置的楼梯对面1层），利用房间中的柱子作掩护不断发动慢镜攻击或是通过滑桌子发动飞身攻击——因为玩家不断在面前现身，BOSS会不断在厨房门前使用火箭炮攻击而不是走进厨房，这样击倒BOSS就只是时间问题了。

Tai O

本关玩家的主要任务就是找到并摧毁这里所有的毒品精炼设施，不过不用担心，虽然满眼望去大大小小的棚屋比比皆是，但真正藏有目标的房间其实很好辨别——只要屋顶烟囱冒着浓浓黑烟，那里面就一定有毒品精炼设施。游戏一开始大家就一定会感到本关的道路错综复杂，而且不少通道都需要玩家自己寻找或是开辟出来：比如打碎木板发现新入口或是击折支柱、旗杆到达新区域。摧毁全部9个精炼设施后吊桥落下，不过要想到达后面的区域还要先消灭涌来的不少敌人，由于市内战占了很大成分，因此霰弹枪是必不可少的选择。利用吊绳滑向对面，虽然对面的敌人不少，但其实只要击爆房内以及左侧的油桶就能够一次全部搞定——在后面的战斗中击毁机关利用滚石等消灭敌人



也是非常高效的方法。来到新区域后，这里的地形相比之前更为复杂，虽然16个精炼设施还算好找，但房间内复杂的环境还是很有可能让我们一脚刚踏进去就被乱枪轰出来。除了步步为营的推进外，大家还可以通过击毁精炼设施引发爆炸来清理房间的敌人，如果想帅一些还可以发动刚刚学到的无限子弹，利用无敌时间全灭敌人。摧毁16个精炼设施后吊桥开启，后面的一段路上沿途房间几乎都有可以被击爆的油桶，利用它们可以高效安全地消灭敌人。最后再摧毁10个精炼设施后油轮出现，玩家只要登上油轮顶层甲板完成射击模式就会搭乘直升机进入下一部分。

直升机的战斗比较简单，玩家要做的就是干掉沿途出现的敌人。与之前一样，大部分房屋都有能够击爆的油桶，而如果因为直升机摇晃太厉害而瞄不准，可以考虑发动慢镜攻击。后期会出现火箭炮兵，他们的攻击会严重威胁直升机的安全因此要第一时间消灭。同第一关的BOSS战一样，火箭能够直接被击毁，而敌人大量出现时也可以发动慢镜攻击快速减少其数量。离开飞机后玩家要在停靠的众多船舶中找到并摧毁走私毒品的4艘伪造船。如之前一样，冒黑烟的就是目标船，而只要玩家靠近目标船的制定标志就能够自动安放炸弹，不过只要玩家不离开船炸弹就不会爆炸。

剧情过后玩家来到码头，只要安放全部14枚炸弹就可以完成本关，惟一需要注意的就是有些道路需要玩家击破机关才能够开启。

Mega

玩家手中的吉他可以补充全部弹药以及70%的HP，而且在使用一次过后经过一段时间还能够继续使用（听到琴弦的声音就表示可以再次使用了）。然而即便如此这里战斗的难度依然不低，建议玩家不要在空旷的大厅瞎跑，而是守在楼梯口集中对付上下两层的敌人。初期总



共会有3批敌人冲向玩家，全灭之后实力更高的穿米色风衣的敌人会驾驶快艇冲进大厅，这时建议大家冲上去直接发动本关一开始学到的必杀"放鸽子"清场。第一批穿风衣的被干掉后第二批会搭乘楼梯前的电梯出现，其中有两个拿火箭筒的，发动慢镜攻击能够轻松搞定。乘坐电梯来到二楼，敌人换成了穿黑西服的，不过由于可以利用电梯出口前的有利地形守株待兔，这里的战斗还是很简单的。在下一层的酒吧，玩家需要先完成射击模式后才会正式进入战斗。战斗中除了要注意不要误伤酒吧中间的演奏者外，另一个要注意的就是避免腹背受敌，而戴面具的敌人无论攻击力还是HP都很高，建议用霰弹枪发动慢镜攻击快速搞定。

BOSS战

BOSS的武器是重机枪，几乎场地上的所有物体都能够被这把枪击碎，因此玩家一定不要在某一个地方躲避时间过长，否则被人从正面乱枪逼出去是很狼狈的。初期建议大家躲在右侧的楼梯侧面，这里是不会被机枪摧毁的，而玩家只要在BOSS攻击间隙还击就可以了（走廊两侧都有武器柜）。当BOSS的HP降到70%之后他便会开始走向玩家，这时快捷的方法就是马上使用狙击连续攻击BOSS，尽量削减其HP。当BOSS的HP只有30%的时候他会有规律地是用手雷，这时玩家可以趁机跑到二楼补充弹药以及收集纸鹤恢复能量，如果攒够2段就发动无限子弹解决BOSS。需要注意的是手雷的爆炸范围虽然比不上火箭炮，但二楼有可能应为爆炸坍塌，如果玩家在下面就完蛋了。



Zakarov's Penthouse

最初的战斗发生在地下停车库，几乎玩家眼前每一辆汽车的后面都有敌人，而尤其要注意的就是远处的狙击手，注意观察红外线的外置就能马上找到他们。在下一个场景完成射击模式后，同样有大量的敌人等在玩家面前，不过这里可以先用"放鸽子"清除大部分敌人，剩下的就好多对付多了。乘坐电梯来到大楼中，这里的环境与上一关同样复杂，但好在房间小，敌人出现的位置都还不算阴险，玩家只要慢慢前进就不会被包围。大楼最主要的特点就是布满了红外线感应机关，只要玩家经过那些红色光线就会引发爆炸，不过利用这一点我们可以通过击落吊灯等方式将炸弹诱爆，这样不仅能够开通道路更能够一次消灭大量敌人。通过几个房间之后，玩家会被困在一个小房间内，除了出口处有敌人外窗外更有敌人搭乘直升机向屋内扫射。这里大家应该先干掉门口的敌人，之后跑到窗前的柱子后面贴墙站好（靠近墙壁按LB键），等直升机悬停之后探出身发动攻击。干掉第一个敌人之后，直升机会在玩家攻击时进行还击，不过只要躲在柱子后面就没有问题。



BOSS战

本关的BOSS战分为两个部分，首先玩家需要在满是红外机关的房间与BOSS战斗。这里的红外机关无法通过击落吊灯等方式诱爆，不过好在BOSS在被攻击几下后就会逐渐后撤，但沿途有些红外机关需要玩家飞身才能越过。玩家就需要这样打打追追，BOSS以及杂兵并不会成为我们的威胁，真正需要注意的其实是突然出现的红外机关，稍不注意就可能直接被炸死。追踪BOSS来到办公室后完成射击模式，随后进入BOSS战第二部分。BOSS手中的火箭筒是其主要攻击方式，不过如果玩家命中BOSS则直升机会用机炮进行反击。其实这场战斗难度是最低的，玩家只要贴着窗前的柱子站就



没有问题。建议选择左侧的柱子，因为直升机攻击的范围主要在右侧，而受直升机位置影响，移动中BOSS的攻击基本上打不到场地的左侧。选好位置后接下来的战斗就很简单了，在直升机悬停时探出身发动攻击，由于时间会变慢因此可以轻松击爆BOSS的火箭，而当直升机开始攻击时就躲在柱子后面(没子弹了就找机会跑到两边的武器柜拿)，如此反复很快就能过关。

Chicago History Museum

博物馆的战斗最难之处在于这里虽然地形复杂，但真正能够为玩家提供掩护的障碍物却少之又少，基本上所有东西都禁不住几下打。场地分为上下两层是这一关的另一个特点，敌人的不断出现很容易令玩家陷入包围。另外，战斗中敌人将更积极地寻找隐蔽，伺机偷袭玩家。初期的战斗玩家只要全灭场景中的敌人就能够令大门打开，而走廊的拐角基本上都有敌人守着，因此大家在向前冲时一定要多留个心眼。恐龙骨架展示厅的战斗其实可以变得很容易，只要



玩家不急着进入大厅，来时的大门便不会关闭，这样玩家就可以利用门框作掩护探身攻击——不过惟一需要注意的就是如果玩家的命中率不高，很容易导致子弹耗尽，因此不妨故意放几个敌人过来为我们提供弹药补充。这里的场地上玩家能够捡到手雷，用来对付大量的敌人最有效，不过需要注意的就是手雷只有扔到敌人身上才会马上爆炸，否则不仅会向远处弹开，更要等一段时间才能爆炸。到达展示霸王龙骨架的展厅时，新的敌人出现。这种敌人火力猛而且会主动寻找掩护，加上这里场地有很多柱子或展示柜，因此建议大家不要贸然冲进去，还是在门口等他们慢慢过来送死。干掉初期的敌人后玩家就需要前往二楼，不过移动过程中要注意敌人会利用绳索吊在半空中发动攻击。

BOSS战1

BOSS的攻击力并不算高，除了普通的手枪攻击之外还有一种攻击能够令玩家直接倒地，不过BOSS使用这种攻击时会有明显的上弹动作，玩家只要大角度移动就一定能够躲开。初期玩家需要干掉场地上的杂兵才能令通往二楼的道路出现，而之后就是与BOSS以及杂兵的混战了。其实按照BOSS的攻击频率玩家完全可以与他硬拼，只要控制角色不断左右移动基本上就能够躲过大部分攻击。建议大家装备霰弹枪发动无限子弹重创BOSS以及周围的杂兵，而场地上还为大家准备了不少纸鹤和急救包，令战斗变得更为简单。



BOSS战2

沿路继续前进，到达印第安展馆后进入BOSS战2。首先要一边与1层的杂兵战斗一边削减2层BOSS的HP，当其HP降为80％后玩家就可以紧随其后进入下一个场地。房间外的楼梯上会有大量敌人等候着玩家，如果不想在这里损失太多HP可以考虑直接放鸽子来消灭第一批敌人，虽然之后从楼梯上的的两侧依然会出现几次敌人的增援，不过幸好每次只从一侧出现因此并不会对玩家构成太大的威胁。另外还可以利用楼梯右侧下方的手雷将躲在远处的敌人一起收拾掉。进入下一个房间后便是与BOSS的对决了。BOSS的攻击里不高，但他能够像玩家一样飞身攻击(还好时间并不会变慢……)，如果之前剩下手雷的话可以在BOSS停下后发动慢镜攻击一次全扔给他，命中的话伤害相当可观。之后的战斗建议大家装备霰弹枪发动无限子弹，只要掌握好发动时机(比如BOSS停下或是正在朝玩家方向扑过来)战斗很快就可以结束了。

Slums of Kowloon

沿着道路进入废弃的大楼，利用斜搭在楼层之间的钢筋迂回前进。由于大楼已经破败不堪，因此不仅很多道路都被封堵，而且坍塌的楼板等障碍物更成了敌人藏身的最佳场所，玩家经常会不明缘由地遭到冷枪袭击。这里建议大家除了不要贸然前进、多观察周围环境之外，在被偷袭后一定要冷静应对，根据子弹方向找到躲藏的敌人。杀出大楼后，玩家来到放置集装箱的广场，随着一阵爆炸敌人在正面大量出现。初期玩家可以攻击敌人头上的机关令房屋倒塌，这样就能够一次消灭大部分敌人。随后只要干掉左侧楼房2层的两个敌人以及隐藏在废墟中的敌人就可以安全前进。继续往前走会遇到大量敌人，不过用沿途捡到的手雷可以轻松搞定，不过需要注意的是楼上有1个狙击手，大家最好能用慢镜攻击优先将其击毙。废墟的战斗需要玩家全灭所有敌人后才能结束，只要利用好楼房的支柱作掩护就完全没有问题，惟一会对玩家造成威胁的只有转过弯后的二楼，那里有1个敌人会不断用火箭炮攻击玩家，不过只要先清理干净下面的敌人后，即可以用慢镜攻



击慢慢收拾他了。剧情结束后，玩家来到另一桩大楼废墟前，这里敌人的数量以及火力就要明显强的多了。首先建议大家退到楼梯处，利用地形作掩护逐个干掉正面的几个敌人以及左侧废墟2层的狙击手。随后利用手雷清理正面废墟中隐藏的敌人，并将后面的伏兵引出来杀掉。等到敌人火力变弱后玩家可以利用房屋的支柱慢慢推进，不要吝啬气槽，遇到难缠的敌人就发动慢镜攻击。在最后，玩家要突破敌人死守的正门，不过这里除了2层有火箭炮外，门口的3扇窗户后面都有拿重机枪的敌人向外疯狂扫射。理论上讲可以在窗户打开的时候扔手雷进去，不过这种拼RP的方法这里自然是不推荐的。躲到左侧的墙角，先干掉2层的敌人，之后3个重机枪兵会很合作地走出房间，这样就好对付了。

Wong's Estate



不愧是最后一关，敌人的数量以及火力都有压倒性的优势。多利用贴墙是本关战斗的重点，不仅是墙壁以及支柱，就连院子中的大石也可以为玩家提供很好的掩护。敌人除了机枪以及火箭炮外还专门有敌人会扇形投掷飞刀以及冲到玩家面前肉搏，打投飞刀的敌人其实与普通敌人没有区别，只不过如果玩家爆头功夫不到家的话与其战斗即使发动慢镜攻击也要损失不少HP，而肉搏的敌人需要第一时间干掉，因为他们的匕首攻击很厉害，被近身后会非常危险。在正殿前面战斗将变得白热化，大量手持重火力的敌人由正面以及两侧不断向玩家冲来，还好本关打死敌人后会出现大量手雷，与重机枪配合还是能够抵挡得住的。击落BOSS武装直升机后进入大堂，补充完弹药后(建议保留火箭炮以及重机枪)来到2层，敌人会从正面冲过来。这里只要手雷扔得准就可以不开一枪轻松搞定，窍门就是将敌人引在一起后用慢镜攻击找到最佳位置。消灭几批敌人之后来到正殿，最后的战斗开始了。

BOSS战1

全灭敌人后就会进入与武装直升机的战斗。相比以前遇到的直升机，BOSS不仅机炮火力猛火箭发射频率高外，它还会不断变换位置攻击玩家。如果之前玩家没有浪费掉初始时携带的两枚火箭的话，便可以在战斗开始时马上发动慢镜攻击给BOSS当头两炮，之后还可以前往左侧的房间再拿到两枚火箭弹，这样一轮攻击下来绝对可以重创BOSS。随着HP的减少BOSS的攻击频率将越来越高，最后甚至是火箭弹连发，不过大家只要躲在庭院中央的大树后面便会很安全。其实要想尽快结束战斗，玩家可以直接用火箭炮发动无限子弹，感觉会非常爽快。

BOSS战2

在正殿玩家首先要迎击潮水般涌来的敌人，建议大家守住房间的一角用手雷迅速削减冲上来的敌人数量，用霰弹枪快速放掉漏网之鱼。前灭初期杂兵或是将BOSS的HP降到90％后BOSS与保镖大胖分开行动。楼下依然会继续出现大量杂兵，不过此时玩家不必将重点放在他们身上，建议将杂兵数量削减到一定程度后前往二楼，边发动慢镜攻击边朝BOSS扔手雷，全部命中的话能够打掉不少HP。如此反复几次就能够令大胖下场进入战斗，不过此时只要摧毁正殿中央的翡翠龙，令其倒向大胖就能够重创甚至直接砸死他。接下来的战斗玩家依然可以用到扔手雷的方法，只要注意不要将出现的杂兵全灭导致新增援出现，就不会陷入苦战。


Trusty Bell™
トラスティベル ～ショパンの夢～
信赖铃音 肖邦之梦
TOPIC
FEATURE
GUIDE
对于购买了X360又喜欢日式RPG的玩家而言，这款《信赖铃音 肖邦之梦》是绝对不可错过的作品，游戏的画面清新艳丽，音乐更是不用说，由大师演绎的肖邦名曲时常插入游戏之中，再加上樱庭统那气势宏大的配乐，让游戏无论从视觉还是从听觉上让人得到至高的享受。游戏在隐藏要素上设计得有些新意，拿着音乐碎片与人合奏可是很有趣的哦，顺便还能考验一下大家的乐感呢。
信赖铃音 肖邦之梦
NBGI
RPG
X360
トラスティベル ～ショパンの梦～
日版
2007年6月14日
1～3人
6980日元
无对应周边
对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	地图画面	系统菜单	战斗画面
左摇杆	轻推为走，重推为跑	项目的选择	轻推为走，重推为跑
按下左摇杆	—	—	行动跳过
A	对话、调查（"？"表示时）、动作（"！"表示时）、跳过文字	决定	攻击（反击）
B	取消	取消、返回	防御
Y	调出系统菜单	角色位置变更、道具的调整	必杀技
LB/RB	—	翻页	道具选择
LT	—	—	角色切换
START	暂停、调出跳剧情菜单	—	暂停

① 考虑时间（TT）

数字减到0开始减行动时间，一开始是无穷大。

② 角色栏

显示角色的HP，体力槽下方显示附带的增益或负面效果。

战斗系统



战斗画面解析



④ 回声

俗称攒星，按照一定的攻击次数攒星，分别为4→8→16→24→32，星越多必杀技的威力就越大，当使用必杀技后减为0。

⑤ 连击数

连续攻击命中后会增加。

⑥ Next

显示下次行动的角色。

③ 行动时间

考虑时间减到0后开始消耗，攻击命中敌人时会获得少量恢复，行动时间槽减为0时下一个角色行动。

分时真实时间战斗系统

游戏中的战斗系统是将回合制和真实时间制融合在一起的"分时真实时间战斗系统"，战斗最多允许3名角色上场，按照回合制交替攻击，在行动时间内可以在场上自由行动。行动中的角色可行动的时间一开始为5秒，但随着队伍等级的提升行动时间会减为4秒，而等待时间也会从无穷大变为0。



遇敌

游戏中当角色从敌人背后接触敌人时就会形成先制，对战斗非常有利。但如果被敌人从背后偷袭的话那就是被先制，战斗中在敌人击中前可以用左摇杆配合方向键转过身来，这是很实用的技巧。

队伍等级

所谓队伍等级就是同伴全员的等级，它不能自然成长，只能随着故事的进行打倒特定的BOSS后成长。随着队伍等级的成长战斗系统会出现新的要素，还会追加新的规则。等级上升后除了优势增加外难度也会增加，可以说随着队伍等级的上升，玩家自身的能力也必须跟着一起提高，不然很难驾驭游戏的系统。在连携出来后要注意招和招之间的衔接，不然很容易中途断掉。







队伍等级	习得时机	思考时间	行动时间	必杀技装备	反击	融合连携	移动速度	指令变化	道具格
LV.1	初期习得	无限	停止・5秒	2个	不可	不可	通常	通常	10
LV.2	击倒BOSSフォレストボア	无限	即时・5秒	2个	不可	不可	通常	通常	10
LV.3	击倒BOSSキラーナイト	3秒	即时・4秒	4个	不可	不可	通常	通常	20
LV.4	击倒BOSSフーガ	1秒	即时・4秒	4个	可	2连携	通常	通常	30
LV.5	击倒BOSSワルツ	无	即时・4秒	4个	必杀反击可	3连携	1.5倍	通常	40
LV.6	击倒BOSSメリクリウス	无	即时・4秒	4个	必杀反击可	6连携	1.5倍	变化	50

备注：LV.2出现回声系统，LV.6需要战胜隐藏迷宫不可思议的空间第一个BOSS。

光与暗



本作中战斗时所导入的光与暗这一设定是一个创新，无论是我方还是敌方当处于光的地方和暗的地方其使用必杀都是不同的，而且敌人还会在光与暗的区域分别变为不同的形态，变形之后的敌人其名字和必杀技与之前都不一样。游戏中有很多细致的设定，比如人物的倒影，天空中云的影子都会影响到光与暗的变化。

照相

照相是比特特有的必杀技，只能用他的"ビビットショット"和"ナイトショット"这两招给人物照相。照相不消费任何物品，照片还可以拿去卖钱，可以说是游戏的主要资金来源，毕竟到隐藏迷宫前怪物掉的钱太少了。照好的照片显像需要过一段时间，照片一次只能保存12张，所以照了12张之后再照那就是浪费时间。照片卖到道具店时会有评价，等级从高到低分别是A、B、C、摄影失败，如果卖的时候有摄影家在这个村子那么照片价格会上升。想得到高评价的照片对照相技术还是有一定要求的，敌我双方要在画面中央，如果只有我方那么几乎得不到A评价；高等级的敌人，特别是BOSS角色的照片都比较贵，所以游戏序盘还是将照相的机会留给BOSS吧。



状态

光



身体发光，角色周围有一个光晕范围，只能使用光属性必杀技。

暗



身体变暗，角色周围有一个阴影，只能使用暗属性必杀技。

空体



身体颜色变淡，不会有倒影，周围角色不会受到影子的影响像。

毒



到自己行动的回合会减少一定量的HP，会随时间经过消失。

停止



行动时间最开始2秒不会移动，摇左摇杆会快速恢复。

爆发



防御力减半，攻击力1.5倍。

高密度





无法反击，不会随着时间恢复。

缓慢



移动速度减半。

回复



每回合开始回复一定量HP。

必杀技

阿尔格雷特

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
サンスラッシュ	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	倒地弱	初期习得
スカイディバイダー	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	倒地中	LV5
ファイアウェイブ	远距离攻击	–	8m	2.4秒	+20m(命中时会伤害到前面的敌人)	LV20
スターライトフィッシュ	近身攻击	8HIT	–	3.6秒	倒地弱	LV30

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ファントムウェイブ	远距离攻击	–	8m	2.4秒	+20m(命中时会伤害到前面的敌人)	初期习得
バサルトバスター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	倒地中	LV10
ヴォイドエッジ	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	倒地强	LV40
ブラッディブルーム	近身攻击	8HIT	–	3.6秒	倒地中	LV50

波尔卡

光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
オレンジキュア	回复技	–	8m	2.3秒	–	初期
アースグロウス	回复技	–	8m	2.3秒	–	LV16
シューティングスター	远距离攻击	–	无限	2.4秒~	倒地中	LV20
ラウンデル	近接范围攻击	–	半径5m	2.4秒	–	LV28
ピュアカタラクト	远距离攻击	–	无限	2.8秒	–	LV32
リジョンディスラプター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	+10m(最后一击可以打到前方的敌人)	LV36
ブルームシャワー	回复技	–	无限	4.2秒	–	LV48

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
シェイドコメット	远距离攻击	–	无限	2.4秒~	–	初期
ネザースレイター	近身攻击	6HIT	–	2.8秒	+10m(最后一击可以打到前方的敌人)	LV8
ゾディアック	近接范围攻击	–	半径5m	2.4秒	–	LV40
テラエクスターナ	远距离攻击	–	无限	2.8秒	–	LV48

比特



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ビビットショット	照相	–	–	–	–	初期
ブラストファイア	远距离攻击	–	25m	1.8/2.4秒	近距离12m以内为4HIT	LV4
ドライブアクロス	近身攻击	6HIT	–	3.3秒	倒地中	LV8
スカイファイア	远隔范围攻击	–	无限	3.3秒	–	LV48

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ソリッドシューター	远距离攻击	–	25m	1.8/2.4秒	近距离12m以内为4HIT	初期
ナイトショット	–	–	–	–	照相	LV12
スレッジハンマー	近身攻击	6HIT	–	3.3秒	倒地强	LV24
バイタルドレイン	远隔范围攻击	–	12m	4.7秒	HP吸收	LV32

肖邦



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
セイクレッドシグネチャ	回复技	–	射程8m	1.7秒	–	初期
クデグレース	近身攻击	1HIT	–	1.7秒	倒地强	LV6
スピリッツブレスウェイ	回复技	–	8m	1.7秒	–	LV24
オーゼルヴィアヴィ	近身攻击	3HIT	–	3.4秒	–	LV28
レギオフィルミナンテ	远隔范围攻击	–	无限	1.7秒	–	Lv32
イマジナリーウーンズ	–	5HIT	4m	2.2秒	攻击力增加	LV46
トリクレメンティア	回复技	–	无限	1.7秒	–	LV52

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ビウ・グラーヴェ	近身攻击	3HIT	–	3.4秒	–	初期
クデジャルナック	近身攻击	2HIT	–	1.7秒	+10m(命中时会伤害到背后的敌人)	LV12
ミラージュブロウ	–	1HIT	4m	1.0秒	攻击力减少	LV38
クリムゾンブレイズ	–	–	–	1.7秒	全体攻击	LV60

维奥拉



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ホーリーストライク	远距离攻击	–	无限	2.1秒~	倒地中	初期
ヒールアロー	回复技	–	无限	3.5秒	–	LV15
カラバインランジ	近身攻击	7HIT	–	3.7秒	–	LV30
フルバラージ	远距离攻击	–	无限	3.3秒	–	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ボーンクランブル	近身攻击	7HIT	–	3.7秒	–	初期
ホークアイ	远距离攻击	–	无限	3.5秒	附加异常状态	LV20
イービルストライク	远距离攻击	–	无限	2.1秒~	倒地强	LV35
ナイトブリーズアロー	回复技	–	无限	3.2秒	–	LV40

沙尔莎



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ファイナルホーマー	近身攻击	5HIT	–	1.8秒	倒地中	初期
ソーラフレアー	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	倒地中	LV30
コロナストリーム	近身攻击	4HIT	–	3.0秒	+4m(可击中前方的敌人)	LV35
デッドリーサークル	近身攻击	12HIT	–	3.1秒	倒地弱	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
シャドウシルエット	近身攻击	3HIT	–	3.0秒	造成状态异常	初期
デッドリーオービット	近身攻击	12HIT	–	3.1秒	倒地中	LV25
グランドクロス	近身攻击	5HIT	–	1.8秒	倒地强	LV40
ダークネビュラ	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	倒地强	LV60

基尔巴



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ヒートブレイド	近身攻击	7HIT	–	3.6秒	倒地弱	初期
デザーカッター	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	+10m(命中时会伤害到背后的敌人)	LV23
ワールウィンド	远距离攻击	–	12m	1.7秒	–	LV31
バザードフラッター	近接范围攻击	–	半径5.5m	1.7秒	–	LV43

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ラーバピラー	近接范围攻击	–	射程5.5m	1.7秒	–	初期
ジオブレイド	近身攻击	7HIT	–	3.6秒	倒地中	LV27
メイルシュトローム	远距离攻击	–	射程12m	1.7秒	–	LV55
ターンディメンジョン	近身攻击	1HIT	–	2.0秒	+10m	LV63

法尔赛特



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
斩雪爪	近身攻击	9HIT	–	3.8秒	倒地中	初期
舞尘妖光弹	近身攻击	1HIT	–	1.6秒	倒地中	LV30
凤捷脚	近身攻击	3HIT	–	2.1秒	+5m(命中时对横列扩散攻击)	LV40
辉龙煌々拳	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	+10m	LV50

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
拂柳脚	近身攻击	3HIT	–	2.1秒	+5m(命中时对横列扩散攻击)	初期
黑龙瀑渊拳	近身攻击	2HIT	–	1.6秒	+10m(命中时对前方的敌人造成扩散攻击)	LV20
哭雷爪	近身攻击	9HIT	–	3.8秒	倒地强	LV25
九指拂穴杀	近身攻击	1HIT	–	1.6秒	倒地强	LV60

库拉贝丝



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
ユニコーンホーン	回复技	–	8m	2.2秒	–	初期
フェザーロール	近身攻击	2HIT	–	1.8秒	+5m(命中时会伤害到背后的敌人)	初期
バードストーム	远距离攻击	–	无限	1.9秒+	–	LV60
牙尖峰	近身攻击	7HIT	–	3.5秒	倒地中	LV64

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
イーグルビル	近身攻击	2HIT	–	1.8秒	+5m(命中时会伤害到背后的敌人)	初期
アイアタルホーン	近身攻击	1HIT	–	2.2秒	倒地强	LV22
黑曜针	近身攻击	7HIT	–	1.8秒	+5m	LV58
ビーストメテオ	远距离攻击	–	无限	1.9秒+	–	LV68

玛齐



光属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
フルムーンバインド	–	1HIT	3m	3.3秒	附加状态异常效果	初期
アルス・ノヴァ	近身攻击	13HIT	–	3.7秒	倒地中	初期
ルナストリーム	近身攻击	4HIT	–	2.9秒	+6m(对前方的敌人造成扩散攻击)	LV50
スーパールミナル	远距离攻击	–	6m	1.9秒	属性：光、+9m	LV60

暗属性必杀技

必杀技名	攻击种类	连击数	射程	使用时间	备注	习得条件
オーロラカーテン	近身攻击	3HIT	–	2.9秒	附加状态异常效果	初期
エクリプスグレイズ	远距离攻击	–	6m	1.9秒	+9m(对前方的敌人造成扩散攻击)	初期
デジェネレイター	近身攻击	13HIT	–	3.7秒	倒地强	LV30
ニユームーンバインド	–	1HIT	3m	3.3秒	附加状态异常效果	LV40

音乐碎片

乐谱碎片游戏中我们可以在标"?"和宝箱里找到乐谱碎片（スコアピース），拿到乐谱碎片后与特定的人物对话后可以进行合奏，根据合奏的结果可以获得不同的评价，高评价的合奏可以拿到道具。合奏的结果得到A、B、D的评价都会得到道具，C没有。另外，在获得B评价并得到道具的情况下，用其他的乐谱再合奏如果得到B评价的话是不会再拿到道具的，也就是说一个人只能给你一个道具。乐谱碎片一周目是拿不全的，只有到二周目才能收集齐所有的乐谱碎片。详情请见研究部分。









流程攻略

雨滴

第一章



1.テヌートの兽道～テヌート村

一开始遇敌时波尔卡会讲解战斗的基本系统，建议最好是看一下，特别是防御，这是在游戏后期减少巨大伤害最有效的方法。

在兽道北途中发生剧情后前往テヌート村，前往村子中间的波尔卡的家，剧情后视角切换到男主角阿尔格雷德。

2.港町リタルダント～リタルダントの用水路

事件结束后前往用水路，入口位置在教堂下面。在用水路东拉下闸门打开栅栏前进，走到用水路最里面是与BOSS的战斗。BOSS战中首先干掉小老鼠，然后集中攻击BOSS，胜利后获得的ねずみのしっぽ是物品交换道具任务的第一步，详细交换内容参见后面的研究。

战斗后游戏正式开始，视角切换到波尔卡一边。

3.テヌート村～镜天花の森

剧情后肖邦加入，这时去波尔卡的家可以发生一段肖邦的小剧情，然后可以前往镜天花之森了。

镜天花之森的BOSS需要注意它的突进攻击，如果防御熟练会轻松不少。另外，击倒该BOSS后队伍等级提升到LV.2。

4.港町リタルダント～アゴゴの森

视角再次回到阿尔格雷德一边，剧情后从リタルダント的西边出去进入アゴゴの森，在森林南部中央遇到BOSS，该BOSS的攻击力比较高，所以防御尽量不要失败，而先打倒小弟BOSS会回复，所以还是集中攻击BOSS比较好。胜利后视角切换到波尔卡，在森林北边出口处碰到フーガ，与他的战斗是必输的，不要挣扎了。

5.アゴゴの村

进入アゴゴの村后发生剧情，然后又是BOSS战，BOSS的攻击速度并不是很快，所以防御还算容易，如果成功几乎不会受多少伤害的。胜利后第一章结束。

音乐碎片：サルサ和マーチ家前面的台座。



テヌート兽道

テヌート兽道・北

春桃クッキー

テヌート兽道・南

春桃クッキー

START

リタルダント用水路

リタルダント用水路・西

春桃クッキー

天使のラッパ

START

リタルダント用水路・中央

春桃クッキー

机关

リタルダント用水路・东

どくつるたけ

リタルダント用水路・里

BOSS

ブレッドギャング					
LV	4	HP	22920	DEF	26
		ATK	31	SPD	21
写真	736	Gobly	20	EXP	300
防御率	33	抵抗率	毒	36	
倒地耐性	41		移动	1	
入手道具	サーベル/ネズミのしっぽ				
备注	减速耐性50%				

镜天花の森

镜天花の森・入口

どくつるたけ

START

镜天花の森・南

天使のラッパ

镜天花の森・南中央

a

さんぽ傘

どくつるたけ

镜天花の森・北中央

S

铜のネックレス

a

镜天花の森・北

BOSS

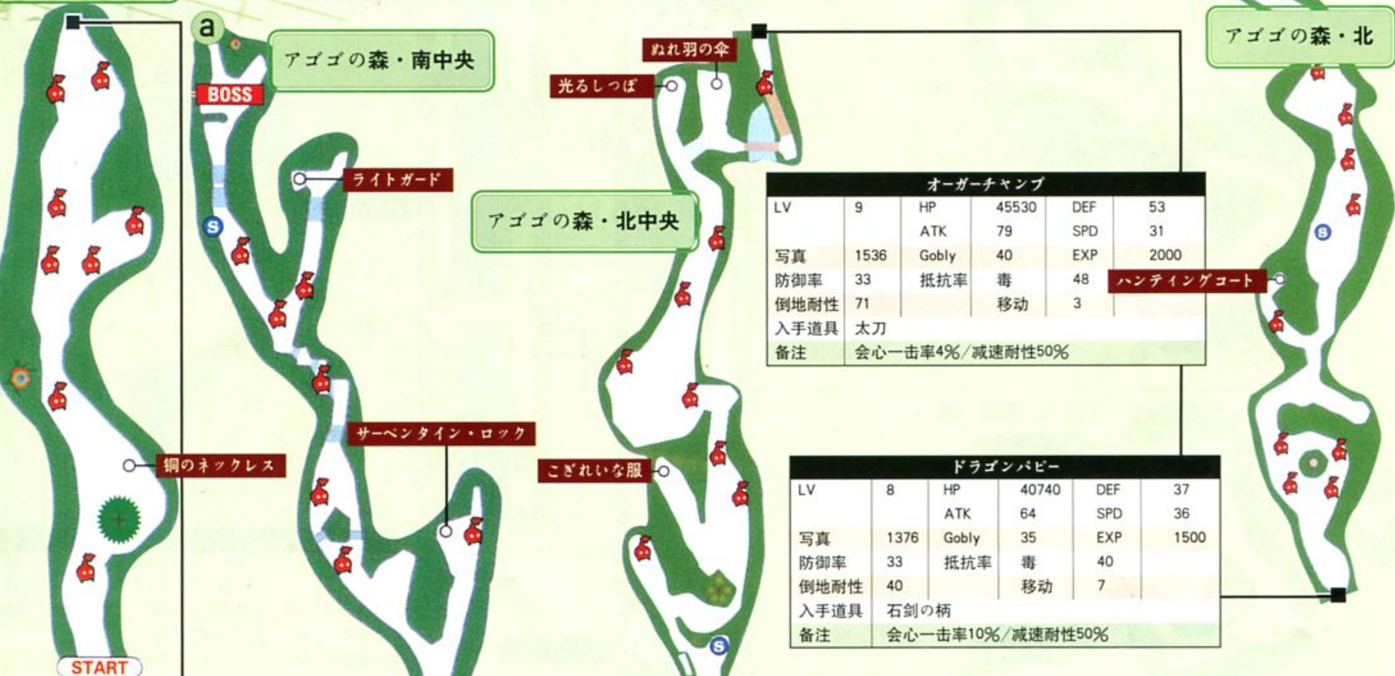
フォレストボア					
LV	6	HP	25250	DEF	28
		ATK	52	SPD	22
写真	1056	Gobly	30	EXP	900
防御率	33	抵抗率	毒	39	
倒地耐性	44		4		
入手道具	竹制シャフト				
备注	减速耐性50%				

镜天花の草原

这里一开始无法访问，在第二章以后就可以来了。

スコアピース25

アゴゴの森



オーガーチャンプ					
LV	9	HP	45530	DEF	53
		ATK	79	SPD	31
写真	1536	Gobly	40	EXP	2000
防御率	33	抵抗率	毒	48	
倒地耐性	71		移动	3	
入手道具	太刀				
备注	会心一击率4%/减速耐性50%				

ドラゴンパピー					
LV	8	HP	40740	DEF	37
		ATK	64	SPD	36
写真	1376	Gobly	35	EXP	1500
防御率	33	抵抗率	毒	40	
倒地耐性	40		移动	7	
入手道具	石剑の柄				
备注	会心一击率10%/减速耐性50%				

革命　第二章



1. サビ平原～カバサ大桥

前进到桥的时候遇到三只山羊，需要给它们找3张纸片才能叫它们让路，纸片就在来的路上。来到湖东侧记录点前进发生剧情，战斗后在维奥拉的家发生事件，之后维奥拉正式加入。然后向北过桥进入フェルマータの砦。

2.フェルマータの砦

フェルマータの砦是游戏中第一个碰到的比较麻烦的迷宫，按照图中的顺序可以在前进途中拿全所有道具。

在迷宫最后碰到BOSS，按惯例，先干掉小弟，BOSS的攻击是连续攻击，所以第一下没有防住就会受到很大的伤害，要注意。胜利后队伍等级升到LV．3。

3.ハノンの丘

ハノンの丘南的石壁前、中央的中间都会发生事件。帮助道具屋打败袭击他的怪物后道具屋就可以使用了，之后通过这里来到フォルテ城下町。

4. フォルテ城下町～绝壁グリッサンド

先去城下町右边的宿屋发生剧情，然后在道具屋钱花100G打发掉干扰我们交易的家伙，接着与入口处的喝醉的老爷爷对话得到フィル逃到山崖方向的消息。从城下町西侧来到悬崖，顺着绳子往下爬就是了，需要注意的是有的地方绳子比较隐蔽。在绝壁最下层找到フィル，之后回到城下町的宿屋。休息之后第二天来到城门里面与BOSSチューバ战斗。

该BOSS战比特会强制离队，他的招式防御准备时间比较长，所以不会太难。之后虽然击败了BOSS，但还是被投入牢房里了。

5. フォルテ城・地下牢～～カバサ大桥

从牢房右边的洞前往アンダンティーノの抜け道，沙尔莎加入。出了密道来到カバサ大桥继续与胖大叔チューバ战斗，注意这次他的攻击力都提升了，所以防御就更为重要了。



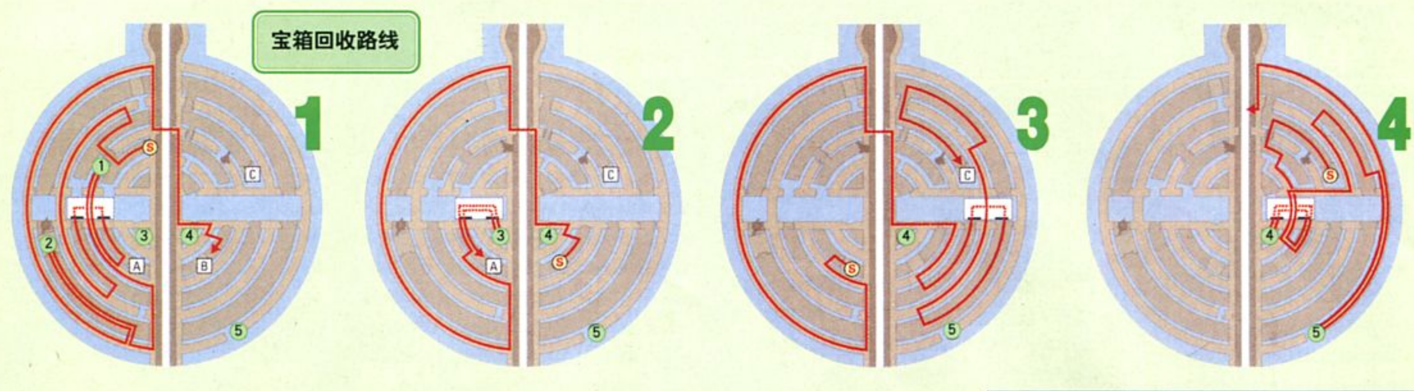
サビ平原



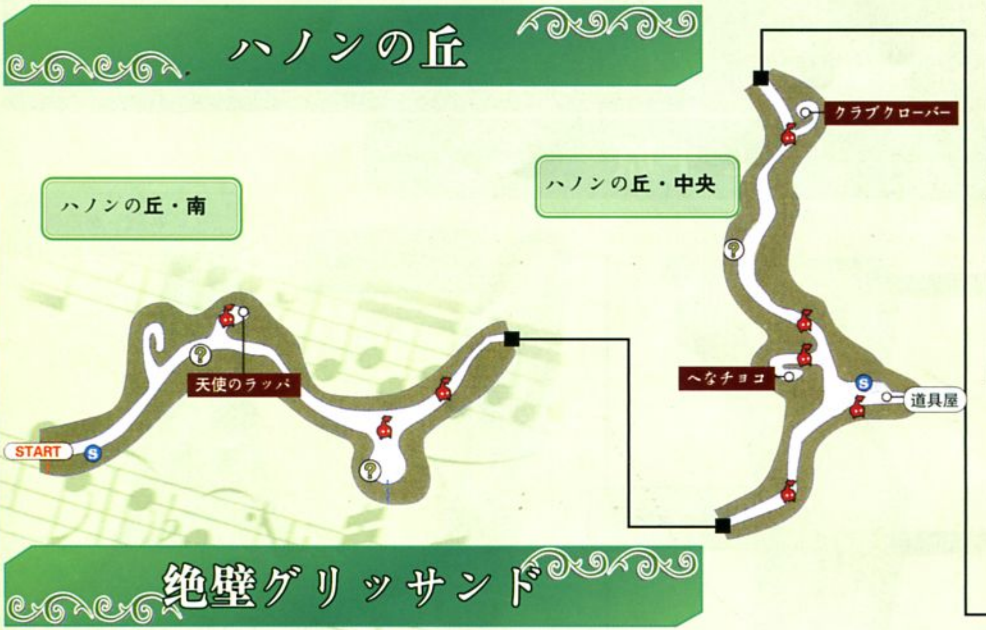
フェルマータ砦



キラーナイト					
LV	14	HP	102100	DEF	83
		ATK	93	SPD	56
写真	2336	Gobly	50	EXP	4000
防御率	34	抵抗率	毒	55	
倒地耐性	77		移动	9	
入手道具	レースの发饰り／砦のカギ				
备注	减速耐性50%				



ハノンの丘



チューバ(一回合)					
LV	16	HP	132530	DEF	101
		ATK	149	SPD	47
写真	2656	Gobly	0	EXP	7500
防御率	45	抵抗率	毒	52	
倒地耐性	50		移动	17	
入手道具	–				
备注	减速耐性50%				

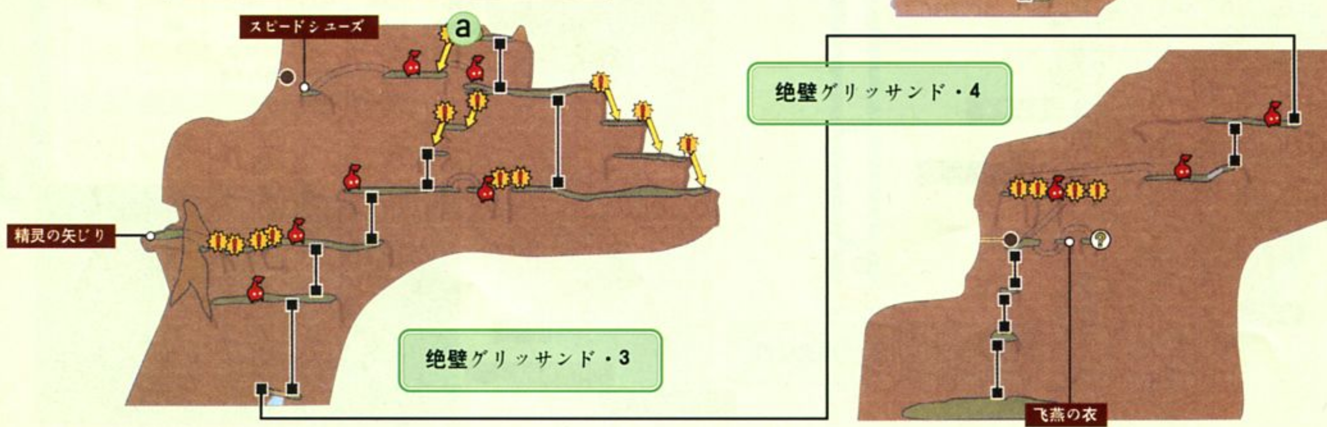
チューバ(二回合)					
LV	19	HP	178410	DEF	121
		ATK	184	SPD	54
写真	3136	Gobly	100	EXP	10000
防御率	46	抵抗率	毒	57	
倒地耐性	53		移动	20	
入手道具	えん月刀				
备注	减速耐性50%				



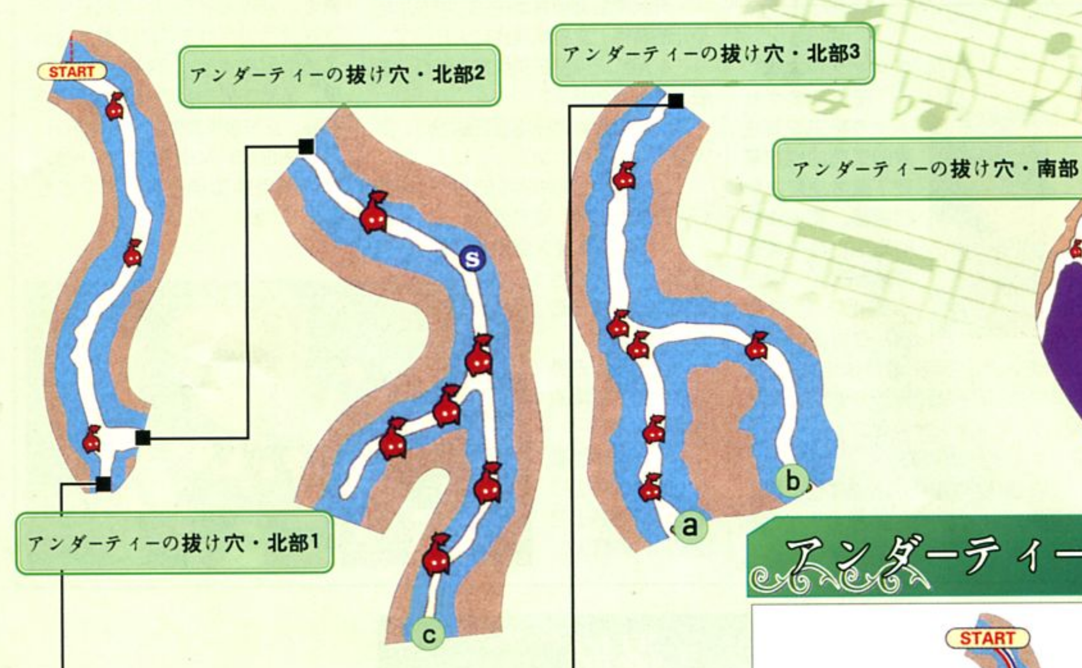
绝壁グリッサンド

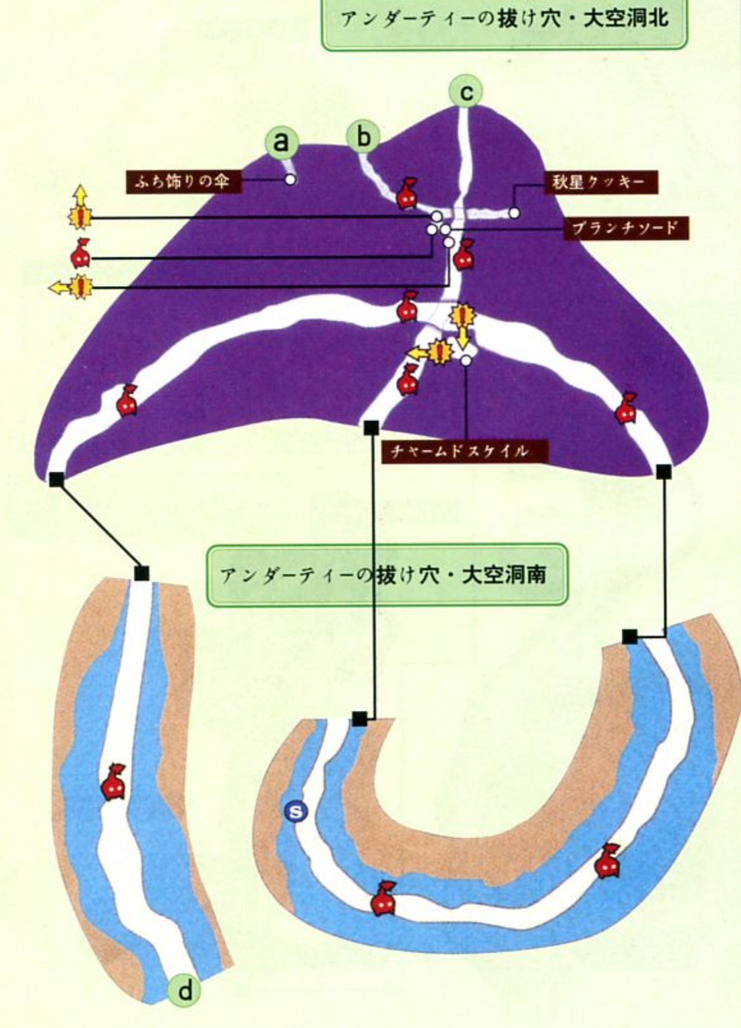




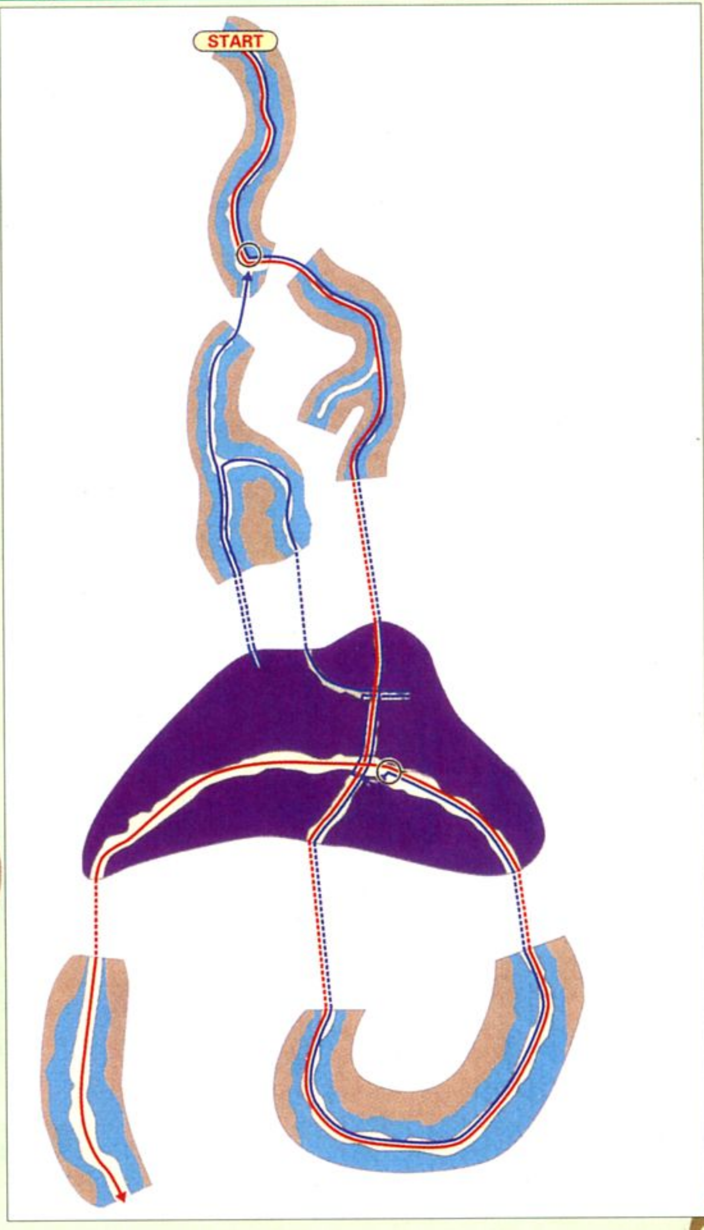


アンダーティーの抜け穴





アンダーティーの抜け穴总观图



TOPIC FEATURE GUIDE XBOX

幻想即兴曲 第三章



1.アダージョ湿原～宿屋カンタービレ

队伍分散了，首先是阿尔格雷特、维奥拉、基尔巴、法尔赛特以及库拉贝丝一边。在アダージョ湿原一直往东走，来到宿屋发生剧情。

2. ウッドブロックの林～ウッドブロックの大泷

在ウッドブロックの林主要要注意的是有的地方需要下跳才能前往新的道路，需要注意的是这里有个每回合开始回复10%HP的饰品一定要拿到。这里的战斗都是一进入就会中毒，最好速战速决。战胜BOSS后在大瀑布前发生剧情，然后进入3. アンダンテの町。

3. アンダンテの町

在道具屋旁边的会议室中可以看到法尔赛特的一个小剧情，接着去左边的民家，接到去取シミーレ泉水的委托，然后从右边进入レント墓地。

4. レント墓地

先到最里面被雾堵住的门前发生与少年的事件，之后就是找灯火开门了。

a.用红火点亮记录点右边的灯，进愚者墓地拿到蓝火。

b.用蓝火点燃亮里面右侧的灯，进天寿墓地，拿到红火。

c.用红火点亮中间左边的门前的灯，进战士墓地，拿到蓝火。

d.用红火和蓝火点亮入口附近的门前的灯，进入早世墓地，然后从右边的门进入里道。

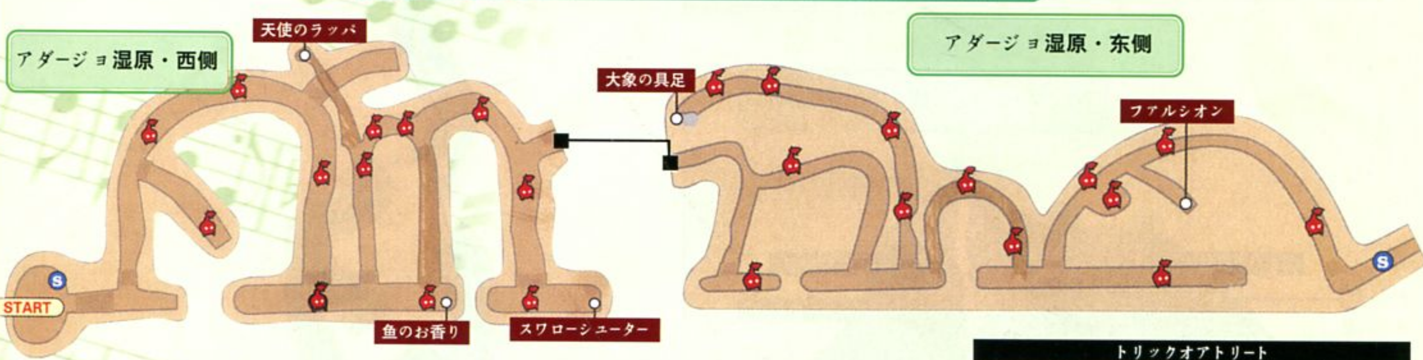
之后可以去愚者墓地拿个主角的防具。

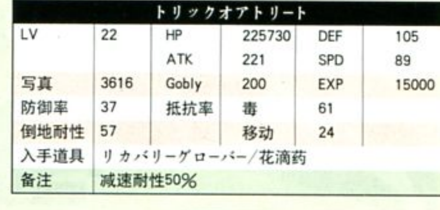
e.先进早世墓地里面点燃右边门前的灯，然后出门回收门口的灯火，接着去最里面的门点燃红灯、绿灯的门进入，这样可以绕道进入早世墓地。回收刚才右边门前的灯火，这样就可以点燃左边的门拿到里面主角的一把剑了。这把剑带爆发效果，虽然防御力会下降，但攻击力很高，正好拿来对付此地的BOSS。

墓地的BOSS会复活它的小弟，所以不用管那些杂鱼，集中攻击BOSS即可。



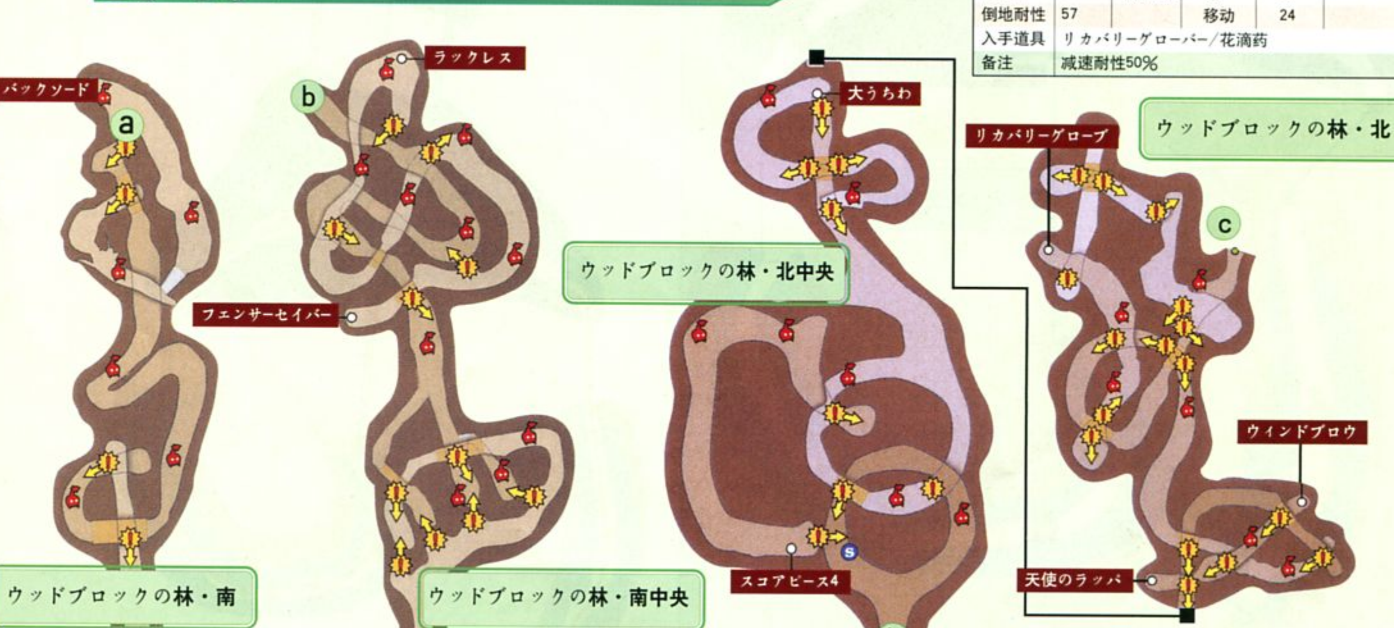
アダージョ湿原

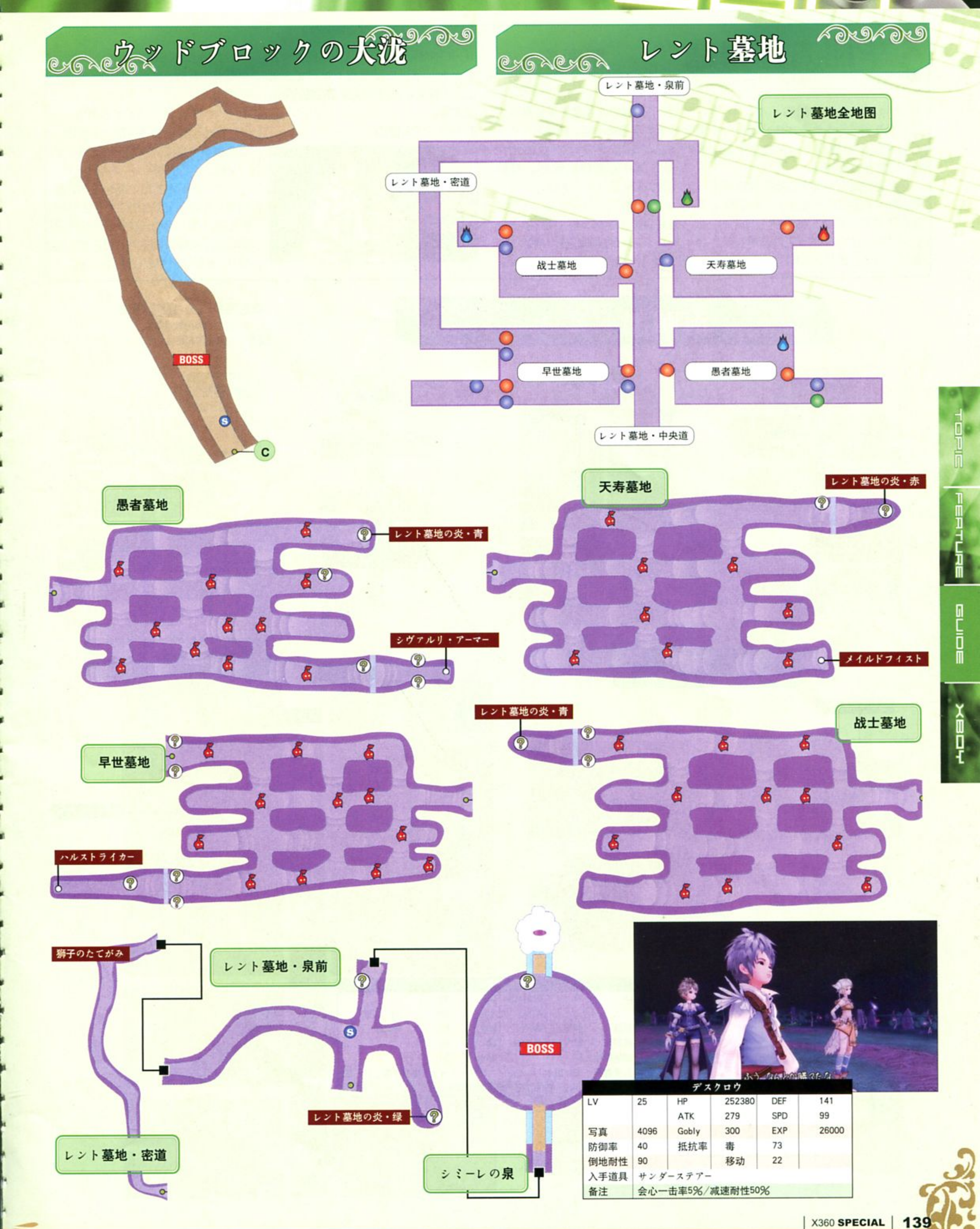




トリックオアトリート					
LV	22	HP	225730	DEF	105
		ATK	221	SPD	89
写真	3616	Gobly	200	EXP	15000
防御率	37	抵抗率	毒	61	
倒地耐性	57		移动	24	
入手道具	リカバリーグローバー/花滴药				
备注	减速耐性50%				

ウッドブロックの林





デスクロウ					
LV	25	HP	252380	DEF	141
		ATK	279	SPD	99
写真	4096	Gobly	300	EXP	26000
防御率	40	抵抗率	毒	73	
倒地耐性	90		移动	22	
入手道具	サンダーステアー				
备注	会心一击率5%/减速耐性50%				

华丽大圆舞曲 第四章

1. バロック船～海贼船ドルチェ

剧情后视角来到女主角波尔卡一方，来到甲板靠近肖邦就会发生剧情，然后前往海盗船。

海盗船要打开最下层的门需要海盗钥匙，主要取得方法是从地下4阶从上往下数第三间房间的楼梯上地下2阶，然后从2阶的洞跳下去就能拿到钥匙了，具体位置参见地图。

与BOSS战斗时还是先干掉海盗大姐ドルチェ身边的小弟，注意ドルチェ的行动速度很快，还会绕到背后攻击，所以多准备点回复药比较好。打败BOSS后众人来到バロック城。

2. バロック城

进城后发生剧情，然后去2楼右边クレッシェンド的房间，房间很好认，是蓝色的门，2楼左边蓝色的门是セレナーデ的房间。之后众人决定回リタルダント，不过先要穿过シャープ大雪山。出城来到城门前从西边的路就能前往大雪山。

3. シャープ大雪山



大雪山的道路比较简单，来到山小屋发生剧情，然后前往山顶来到ワウ溶岩洞。

4. ワウ溶岩洞～アゴゴの村

熔岩洞也需要通过跳台来前进，请大家参见地图。从南口出去就是アゴゴ村，之后就是与フーガ的战斗了。

フーガ的招式威力都比较大，特别是ジャキューズ没防住会受到3000左右的伤害，对自己防御没信心的玩家可以多准备点回复药和复活药。战胜フーガ后队伍等级提升到LV.4。

海贼船ドルチェ

最短路线和道具回收路线

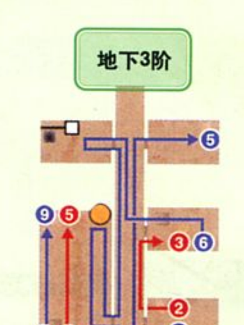
红线：前往BOSS的最短路程

蓝线：道具全回收路程

地下1阶

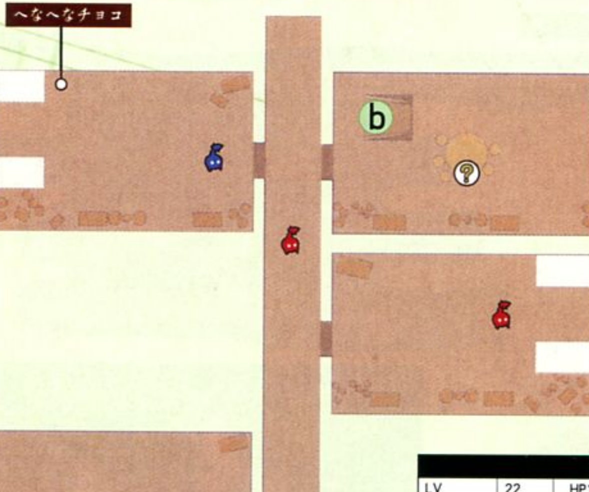
START

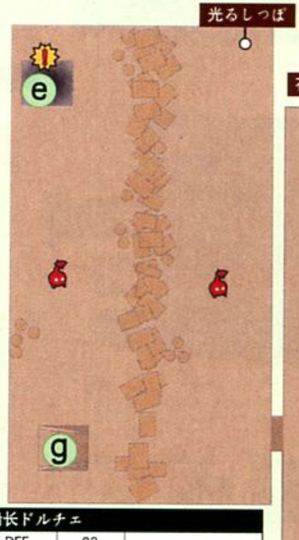
地下2阶



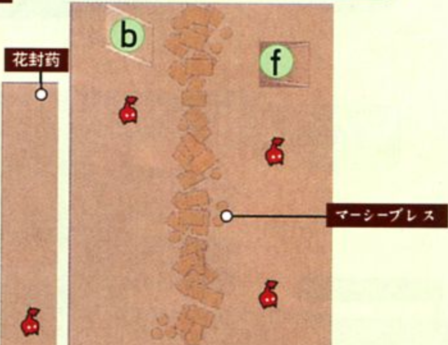


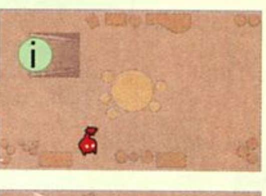
海贼船ドルチェ・地下1阶

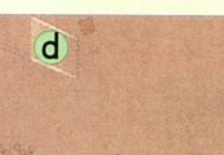




海贼船ドルチェ・地下2阶

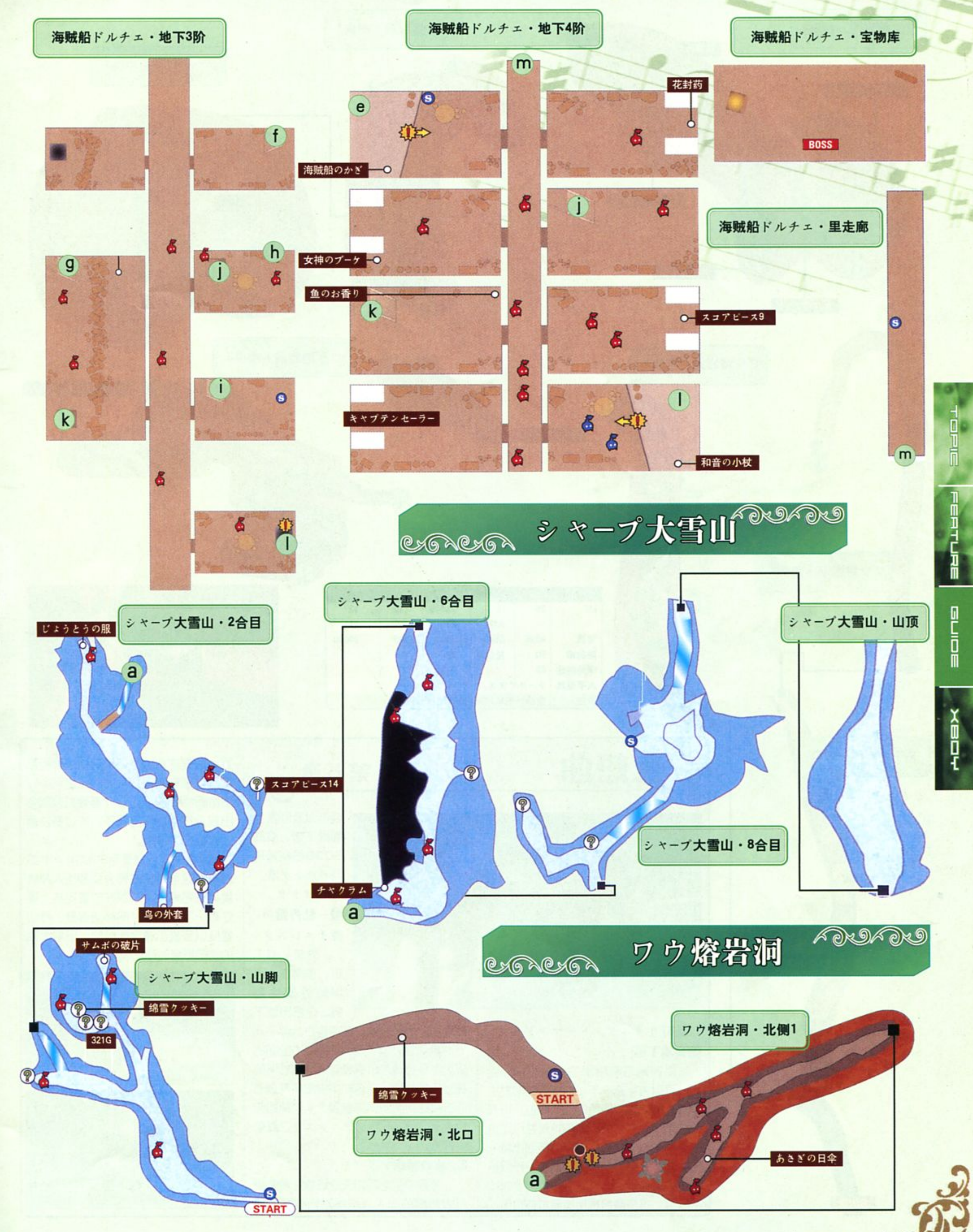






海贼船长ドルチェ					
LV	22	HP141080	DEF	93	
		ATK	215	SPD	93
写真	3616	Gobly	500	EXP	16000
防御率	37	抵抗率	毒	60	
倒地耐性	57		移动	24	
入手道具	破れ雨伞／スカル・アンド・クロス／海贼が落とした纸				
备注	会心一击率20%／减速耐性50%				





海賊船ドルチェ・地下3阶
海賊船ドルチェ・地下4阶
海賊船ドルチェ・宝物库
花封药
BOSS
海賊船のかぎ
海賊船ドルチェ・里走廊
女神のブーケ
魚のお香り
スコアピース9
キャプテンセーラー
和音の小杖
シャープ大雪山
シャープ大雪山・6合目
シャープ大雪山・2合目
じょうとうの服
シャープ大雪山・山顶
スコアピース14
シャープ大雪山・8合目
チャクラム
鳥の外套
サムボの破片
シャープ大雪山・山脚
綿雪クッキー
321G
ワウ熔岩洞
ワウ熔岩洞・北側1
綿雪クッキー
START
ワウ熔岩洞・北口
あさぎの日傘
START

ワウ熔岩洞・北侧2

花滴药
ハードジャケット
スコアピース16
共鸣の小杖
女神のブーケ

ワウ熔岩洞・中央1

ワウ熔岩洞・中央2

ワウ熔岩洞・南侧1

クラウドケープ

ワウ熔岩洞・中央3

ねずみのメトロノーム

ワウ熔岩洞・南侧2

ワウ熔岩洞・南口

天壤の砂时计

BOSS

フーガ					
LV	25	HP	219460	DEF	127
		ATK	271	SPD	111
写真	4096	Gobly	600	EXP	29000
防御率	50	抵抗率	毒	64	
倒地耐性	60		移动	27	
入手道具	トークアタス/ブリーシンガメン				
备注	会心一击率10%/减速耐性50%				

夜想曲 第五章

连击以及回复上都很不错，战胜BOSS后视角转向バロック城。

1.港町リタルダント～マンドリン教会地下道

此时港町商店里的道具都已经强化，可以去补充一下。前往教堂前发生剧情，然后进教堂里见到维奥拉、玛齐和沙尔莎，之后阿尔格雷特单独行动来到海边发生事件，之后视角转到比特一方。前往教堂的地下道，这里没什么机关，一直走即可。在最深处是与BOSS的战斗，这里两姐妹加维奥拉在攻击、

2.バロック城～牡丹雪の森チェレスタ

先来到城下町，往南走在酒场附近发生剧情，之后出城下町前往牡丹雪の森，在事件后返回バロック城。在バロック城2楼左边里面的研究室里与魔法研究者对话，然后再前往牡丹雪の森。在森林中央取得魔道书回去交给研究者就能拿到アリア神殿的钥匙了，接下来穿过チェレスタ之森来到神殿。

3. 冰の神殿アリア

神殿中空之间和天之间的宝物需要打败特定的敌人才能移动到能拿的位置，需要注意的是如果切换了画面那么必须重新把怪打一遍。天之间中间的房间将魔法阵上的4个怪物打倒就会出现通往空之间的绳子，不过要注意别去碰旁边的怪。

来到最上层就是与BOSSロンド的战斗，这里法尔赛特会强制加入并替换第三名角色，所以在位置安排上要注意一下。ロンド的移动速度、行动速度以及攻击速度都很快，留给大家的防御思考时间比较少。





マンドリン教会地下道

マンドリン教会・地下道南

START

マンドリン教会・地下道东

スコアピース19

マンドリン教会・地下道北

マンドリン教会・地下洞窟南

プロフェティックケーン

マンドリン教会・地下洞窟最里

BOSS

ダイヤクローバー

トウクレセント

マンドリン教会・地下洞窟中央

パワーリング

マンドリン教会・地下洞窟北

ダイヤクローバー

ルートラーカー					
LV	28	HP	315790	DEF	159
		ATK	267	SPD	122
写真	4576	Gobly	800	EXP	40000
防御率	43	抵抗率	毒	73	
倒地耐性	70		移动	30	
入手道具	ヘレブラ／深紅のブローチ				
备注	–				

牡丹雪の森チェレスタ

牡丹雪の森・入口

START

スコアピース21

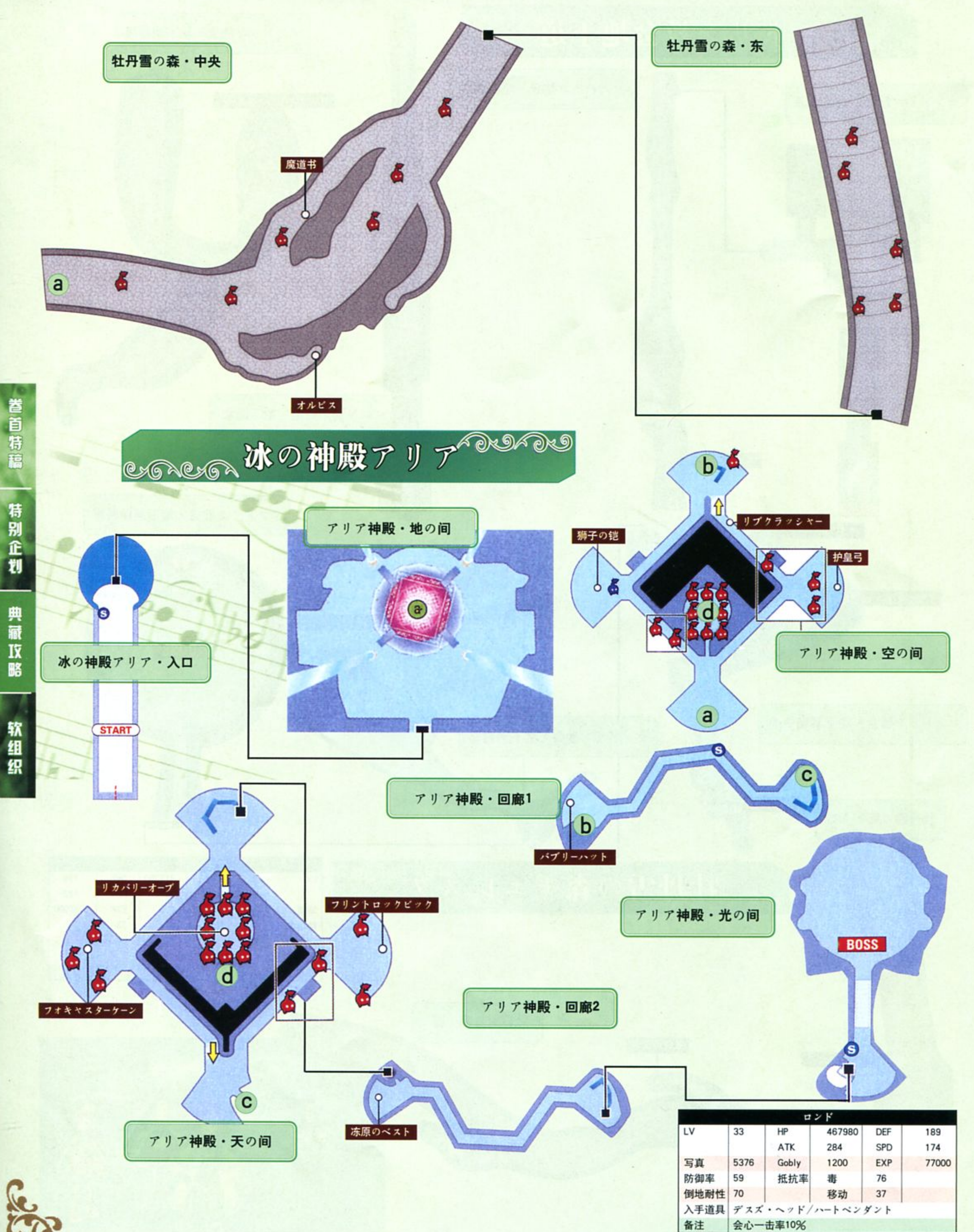
牡丹雪の森・西

雪白の日傘

え　そうかい…？　僕にはわからなかったけど



冰の神殿アリア



ロンド					
LV	33	HP	467980	DEF	189
		ATK	284	SPD	174
写真	5376	Gobly	1200	EXP	77000
防御率	59	抵抗率	毒	76	
倒地耐性	70		移动	37	
入手道具	デスズ・ヘッド/ハートペンダント				
备注	会心一击率10%				

离别曲

第六章



1.バロック城～トゥコーダ地下遗迹

先去バロック城2楼右边クレッシェンド的房间发生剧情，然后去左边セレナーデ的房间。剧情后拿到传送间的钥匙，前往バロック城・城门前左边传送间，与案内人对话后利用传送点传送到トゥコーダ地下遗迹。这里主要是利用传送点前进，道路并不复杂。

a.トゥコーダ地下遗迹：背信の岛

左下传送点：登上屋顶，无意义；左上传送点：前进的道路，通往虚势之岛。

b.トゥコーダ地下遗迹：虚势の岛

右上传送点：移动到记录点旁的高台；屋顶左传送点：前往利己之岛；屋上右传送点：前往宝箱。

c.トゥコーダ地下遗迹：利己の岛

左上传送点：无分支，前往右边的高台；屋顶右传送点：无分支，回到最初的地方。

传送到屋顶后不用再传送，从台上跳下去前进。

d.トゥコーダ地下遗迹：愤慨の岛

前方传送点：传送到屋顶，之后的传送点是前进的道路；最里面的传送点：前往宝箱。

e.トゥコーダ地下遗迹：嫉妒の岛

屋顶右传送点：前往猜疑之岛。

f.トゥコーダ地下遗迹：猜疑の岛

无分支道路，一直前进。

g.トゥコーダ地下遗迹：贫苦の岛

从传送点传送到屋顶，往里走跳下去从传送点前往猜疑之岛。

f.トゥコーダ地下遗迹：诚心の岛

这个岛最初的传送点是回到贫苦之岛，前进从传送点一路走前往チェロの森。

2．チェロの木～ロック山

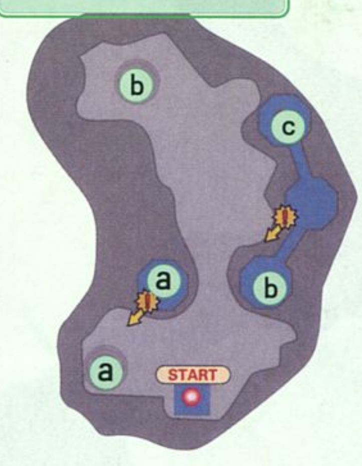
剧情后前往ロック山，注意山上有段道路有风，移动可能有点困难，来到山顶就是与BOSS华尔兹伯爵的战斗。

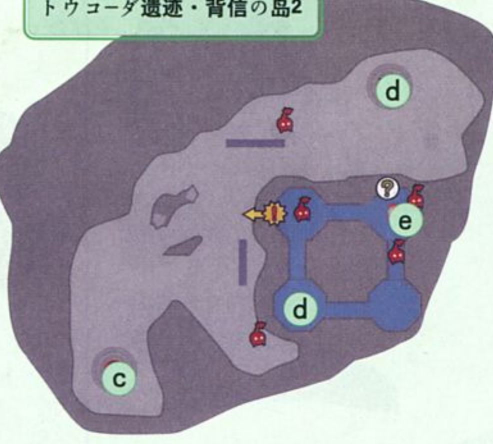
伯爵战中那条龙很弱，可以很快搞死，然后集中打伯爵。伯爵的速度和动作都很快，防御比较麻烦，アウレドミニウム的防御出现比较晚，需要等一下，而アポカリプスフォース是范围攻击，尽量要防下来。不过最麻烦的通常攻击，一旦命中就是4连击高伤害，这反而是HP剧降的最大因素。战胜伯爵后队伍等级提升到LV.5。

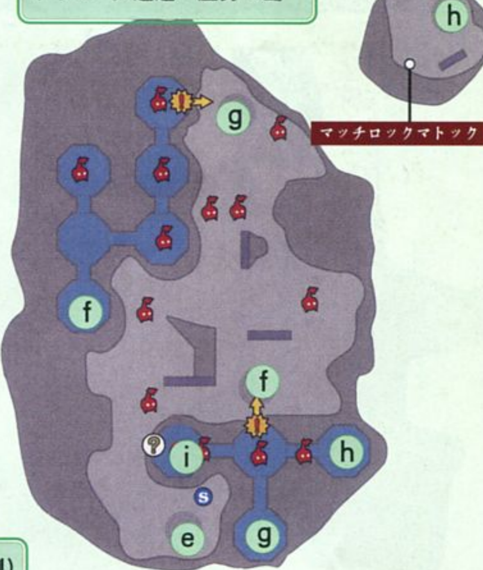


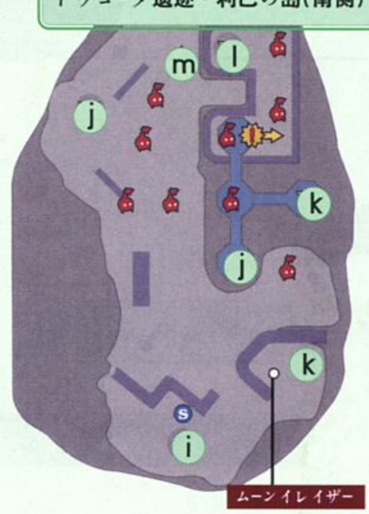


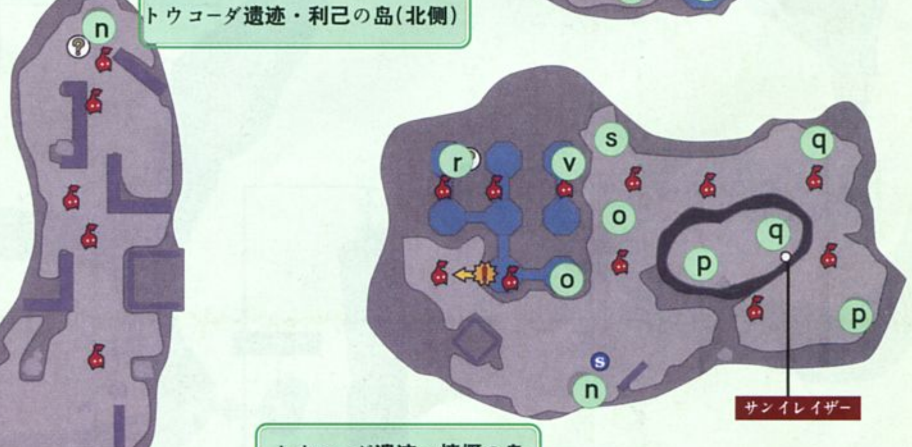
トゥコーダ地下遗迹

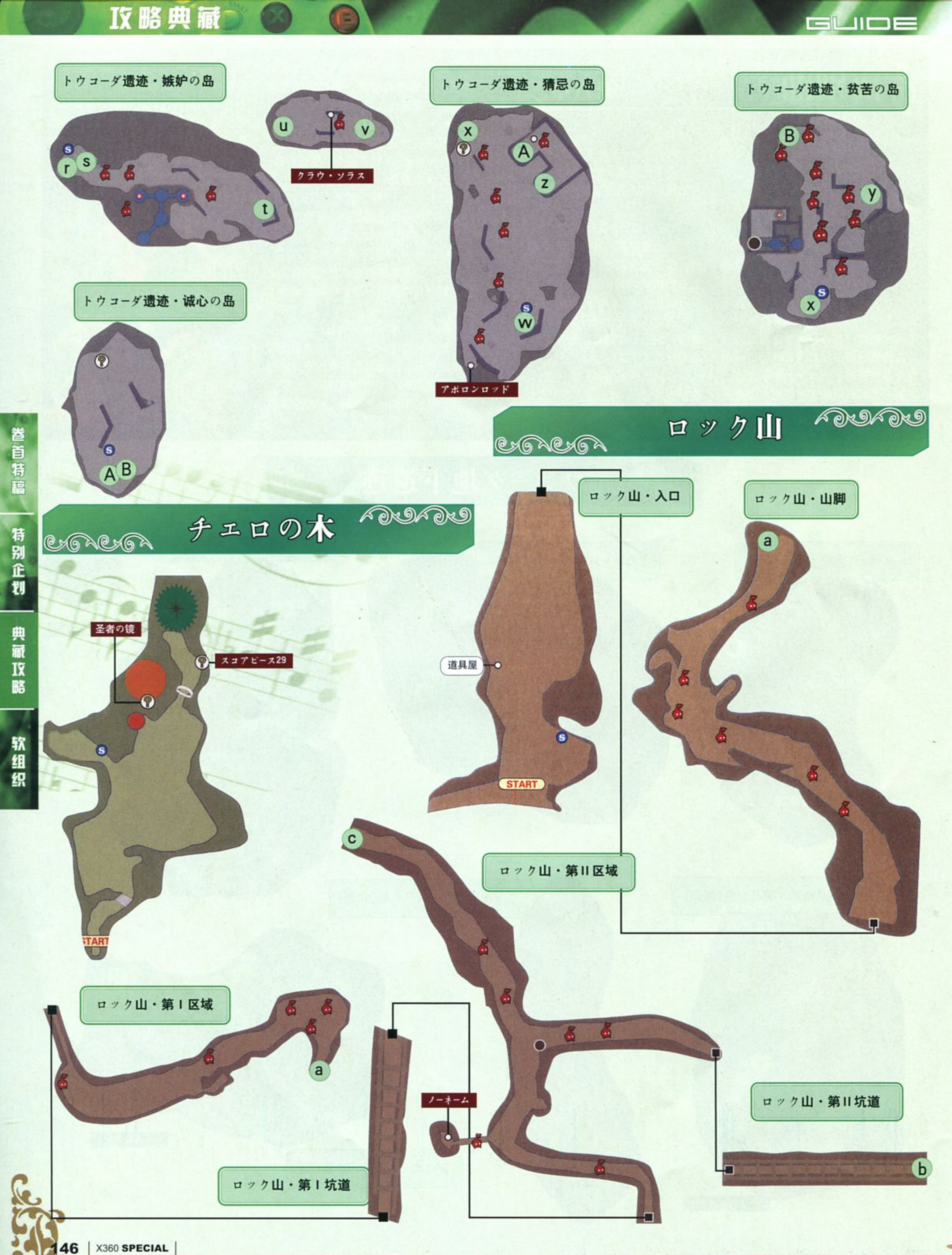




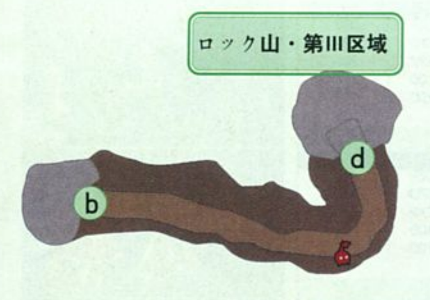


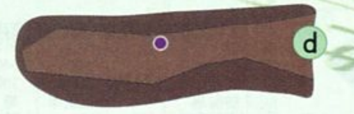






トウコーダ遺迹・嫉妒の岛
クラウ・ソラス
トウコーダ遺迹・猜忌の岛
アポロンロッド
トウコーダ遺迹・贫苦の岛
トウコーダ遺迹・诚心の岛
ロック山
チェロの木
圣者の镜
スコアピース29
START
ロック山・入口
ロック山・山脚
道具屋
START
ロック山・第II区域
ロック山・第I区域
ノーネーム
ロック山・第II坑道
ロック山・第I坑道





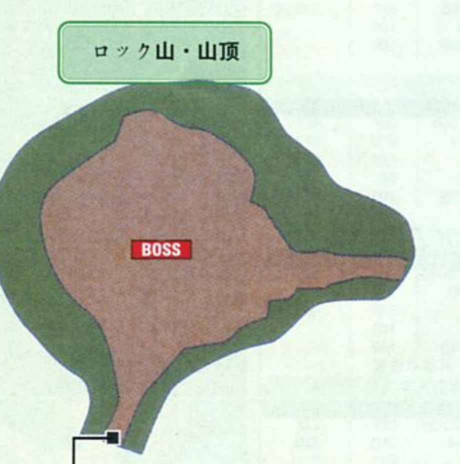
ロック山・峡谷

f

e

レイヨウの铠

c



ロック山・山顶附近

S

f

ワルツ					
LV	43	HP	589590	DEF	249
		ATK	458	SPD	216
写真	9096	Gobly	3000	EXP	200000
防御率	79	抵抗率	毒	91	
倒地耐性	82		移动	49	
入手道具	イエクルスナウト/バンキッシャー/鬼假面				
备注	—				

カラミティウィルム					
LV	42	HP	77230	DEF	207
		ATK	337	SPD	156
写真	2215	Gobly	0	EXP	80000
防御率	42	抵抗率	毒	45	
光/暗防御	50/50	移动	43		
入手道具	—				
备注	—				

ウィックドシュラブ					
LV	48	HP	590770	DEF	238
		ATK	489	SPD	198
写真	10190	Gobly	1500	EXP	160000
防御率	67	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	88		移动	100	
入手道具	ティールの左腕				
备注	—				

オーガーキング					
LV	47	HP	571110	DEF	301
		ATK	509	SPD	168
写真	9901	Gobly	1500	EXP	160000
防御率	67	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	100		移动	49	
入手道具	シアスイの骨剑/ホルスの月				
备注	—				





英雄

第七章

1.月の街エレジー

战胜伯爵后从出现的时空穴进入倾斜的世界，然后前往月之街エレジー。与月之街东侧的シスターの魂对话会有段剧情。从东侧前往梦幻沙丘，与长老之魂对话后发生剧情，然后回到月之街前往发光键盘之塔シロフォン。

2. 光る键盘の塔シロフォン

这里需要弹键盘开启通往下层的道路，照着提示记下顺序即可，不过第三层的键盘会隐藏前段，不过失败几次后会给出提示的。

一阶键盘顺序：Bb(左)·G(右)·F(右)·G(右)

二阶键盘顺序：Bb(左)·G(右)·F(右)·G(右)·F(右)·Eb·Bb(左)·G(右)·C(左)·C(右)

三阶键盘顺序：Bb(左)·G(右)·F(右)·G(右)·F(右)·Eb·Bb(左)·G(右)·C(左)·C(右)·G(右)·Bb(右)·Ab(右)

3. 梦幻砂丘～砂の巨塔ダブルリード



从键盘塔出来后前往梦幻沙丘，此时与长老之魂对话会有段剧情，由于结界已被打开，所以可以前往最终迷宫砂の巨塔ダブルリード了。

巨塔需要击倒4个BOSS才能进入最后的区域，东塔西塔各两个，都在第7层，具体位置如图。

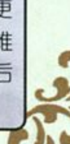
进入巨塔最里面就是与BOSS的战斗，技能バーガトリ为前方范围攻击，防御难度不高，而周围范围攻击技ブラッドシンク的防御判定出现时机比较晚，别按早了。连续攻击的防御难度不高，很轻松就能防住。由于这里队伍等级已经是LV.5了，所以战斗肯定以连携攻击为主了，尽量攒星吧。胜利之后获得英雄的纹章，这是前往隐藏迷宫的钥匙。

镜天花

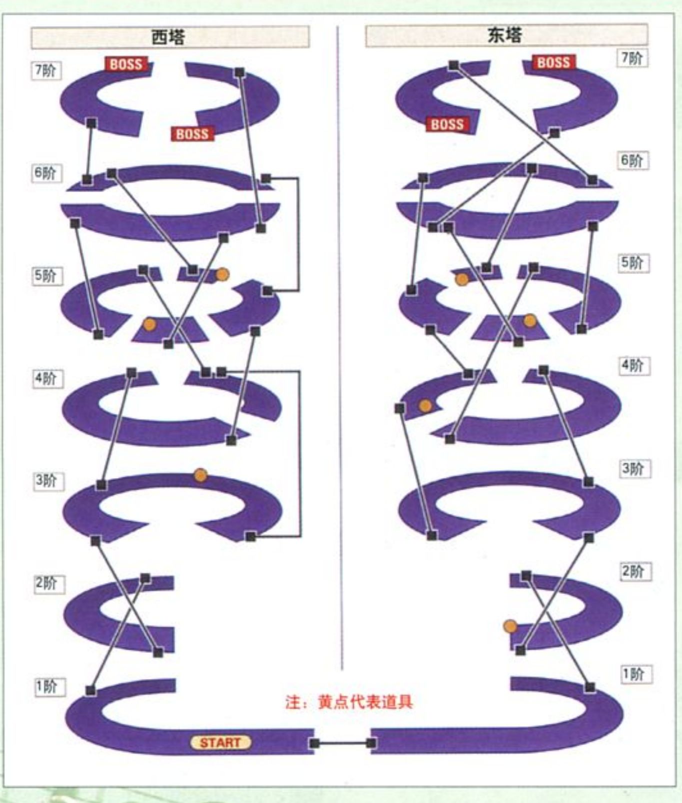
最终章

通过黑暗之门来到最深处就是与最终BOSS肖邦的战斗，还是采用攒星连携的战术，此战如果等级够了难度不高，特别是如果女主角已经48级以上习得全体加血魔法后更是不用担心。如果没学会可以上维奥拉，既能打又能加。战胜肖邦后就会迎来游戏的结局。





砂の巨塔ダブルリード



覆われし者					
LV	57	HP	742910	DEF	367
		ATK	502	SPD	262
写真	11981	Gobly	1000	EXP	300000
防御率	71	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	100		移动	100	
入手道具	ティールの右腕				
备注	–				

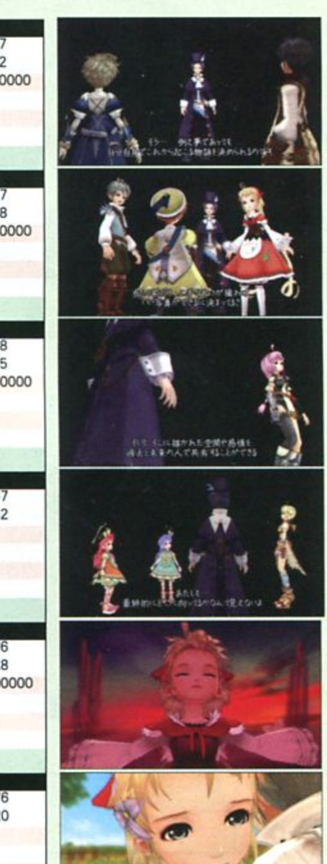
ヘラクレスオオイノシシ					
LV	55	HP	911310	DEF	257
		ATK	540	SPD	208
写真	11565	Gobly	1000	EXP	300000
防御率	71	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	100		移动	100	
入手道具	レクの铠				
备注	会心一击率1%				

シラタマ					
LV	56	HP	902280	DEF	278
		ATK	605	SPD	245
写真	11773	Gobly	1000	EXP	300000
防御率	71	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	98		移动	100	
入手道具	スヴィスフーブ				
备注	–				

アンレスト					
LV	57	HP	57580	DEF	467
		ATK	301	SPD	262
写真	2995	Gobly	0	EXP	0
防御率	50	抵抗率	毒	50	
倒地耐性	100		移动	100	
入手道具	–				
备注	照亮周围/减速耐性50%				

ルインドボディ					
LV	59	HP	1178780	DEF	276
		ATK	640	SPD	228
写真	12397	Gobly	0	EXP	400000
防御率	71	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	100		移动	100	
入手道具	ヴェルムンズラスト/英雄の纹章				
备注	英雄の纹章在战斗后自动入手				

ショパン					
LV	59	HP	1493120	DEF	276
		ATK	694	SPD	320
写真	12397	Gobly	0	EXP	0
防御率	81	抵抗率	毒	100	
倒地耐性	100		移动	100	
入手道具	–				
备注	––				



研究

全成就一览

成就名称	取得方法	点数
「第一章　雨だれ」终曲	第一章结束	10
「第二章　革命」终曲	第二章结束	10
「第三章　幻想即兴曲」终曲	第三章结束	10
「第四章　华丽なる大圆舞曲」终曲	第四章结束	10
「第五章　夜想曲」终曲	第五章结束	10
「第六章　別れの曲」终曲	第六章结束	10
「第七章　英雄」终曲	第七章结束	10
「最终章　镜天花」终曲	最终章结束	10
グランドフィナーレ	10名同伴全部加入的情况下通关	70
パーティクラスLv.2解除	队伍等级达到2级	10
パーティクラスLv.3解除	队伍等级达到3级	10
パーティクラスLv.4解除	队伍等级达到4级	10
パーティクラスLv.5解除	队伍等级达到5级	10
パーティクラスLv.6解除	队伍等级达到6级	20
英雄の扉	打开隐藏迷宫的门	30
ロンド再び	在隐藏迷宫击败ロンド	50
クラベス复活	在隐藏迷宫集齐魂の欠片让クラベス复活	50
魂の开放	解放コーラス的魂魄	79
シロフォンのお宝	完成道具交换任务	80
海贼のお宝	得到海盗的宝藏	80
スコアピースコレクター	集齐全部32个スコアピース	100
サブイ样信者	集齐全部21个サブイ样相关的物品	321

难度 ★★☆☆☆

耗时 ★★★☆☆

一周目通关最多只能拿到340点成就，后面的5个成就共计660点成就必须于二周目才能取得。

二周目相关

游戏通关后可以存档，利用这个存档既可以观看结局，又可以开始二周目游戏。二周目游戏的特色如下：

★继承英雄の纹章和所有的スコアピース。

★可以自由调节队伍等级。（未打隐藏迷宫的话只能选择前5级。）

★游戏难度上升，敌人的攻击力和HP增加。



★第6章可以传送回之前打过的任何地点。

★追加新的支线任务和剧情。

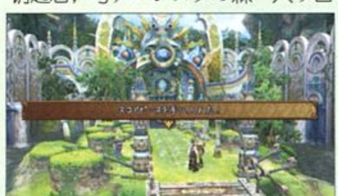
二周目有时间限定的要素



想必很多人都想在二周目解决战斗、完成全部隐藏要素吧！在研读后面的详细研究之前，首先得把二周目有时间限定的要素公布出来，不然玩家如果错过的话就好等三周目啦！这些要素具体如下表所示。

要素	章节
支线任务：生病老爷子	第二、四、五章
支线任务：魂の开放	第五章
支线任务：物品交换的风邪药	第五章
チェレスタの森・入り口的青年的スコアピース	第五章

当玩家拿到进入アリア神殿的钥匙后，与チェレスタの森·入り口



的青年对话便能拿到1个スコアピース。但需要注意的是如果玩家进入此画面后又离开，这位青年就会从此人间蒸发。所以请大家务必小心，不放心的话不妨在用魔道书换钥匙之前存好档。这个スコアピース在一周目时也能取得，如果一周目已经拿到的话二周目就不用担心了。

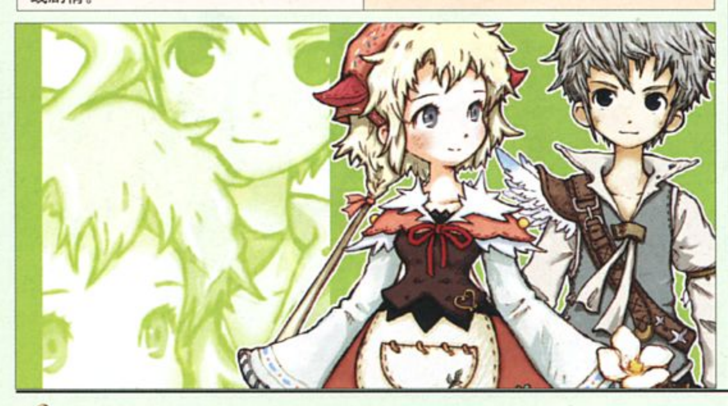


想为他用魔法疗伤时，这位老爷子惊恐地躲开了。之后在第四章见过王子后，立刻去バロック城魔法研究室找魔法研究者对话，再去城下町的宿屋二楼听老奶奶说完故事。之后在第五章要触发魂の开放的任务，这样在完成这个任务后于第6章回到フォルテ城下町再去见那位老爷子，他就会接受治疗并送你スコアピース作为报酬。

二周目新增スコアピース

二周目会增加7个スコアピース，除最后一个要在第7章才能取得外，其他6个从第6章开始就可以取得了。

与テヌート村的きれいなフラット合奏取得A级时的奖品。	在バロック城下町的民家接受寻找失踪者的支线任务，之后上シャープ大雪山击败老鼠BOSS。
调查镜天花の森的最深处	
调查フォルテ城下町的酒场2楼。	与カバサ大桥(须在第7章从フォルテ城下町走过来)的がつかりノート合奏获得A级评价时的奖品。
调查フォルテ城下町的宿屋旁边。	
完成フォルテ城下町的生病老爷子的支线剧情。	



二周目新增合奏者

二周目从第6章开始可以传送回之前的地方，这样便能找到很多新的合奏者。其中最后两个必须于第7章才能找到。

テヌート村的きらくなフラット
テヌート村的いつびきねこゲン(注意是只猫)
リタルダント教会的きちょうめんゴスペル
アゴゴ村的おませなフルート
サビ平原的たそがれジュジュ
ハノンの丘·北的おきんぼウラ
宿屋カンタービレ的いもうとおもいのトラン
宿屋カンタービレ的がんばりやベット
バロック城下町宿屋2F的おばあちゃんっこケーナ
バロック城下町民家的やんわりハープ(要先完成寻找失踪者的支线任务)
シャープ大雪山·ふもと的へっぽこウクレレ
フォルテ城门前的したっぱウード
フォルテ城下町宿屋的きょうさいかフィルちち
カバサ大桥的がっかりノート

支线任务：生病老爷子

这个二周目限定的支线任务只关系到一个スコアピース的取得，不过没有这个的话就解不开最后两个成就，而且这个任务一旦错过就不能发生。若不想打三周目的话还是好好看看吧！

第二章来到フォルテ城下町时，会遇到一位生病的老爷子。当波尔卡

支线任务：魂の开放

此任务在二周目才能完成。第5章控制比特移动时进入海滩左边的洞内与矿封药的开发者对话，便可触发这一段剧情。之后与バロック城下町城门右边的老奶奶对话就可以得知コーラス的所在地。之后利用传送来到フェルマータの砦，用第2章拿到的砦のカギ打开砦中那个始终被锁着的门，就可以找到コーラス。与之对话便可以解放这位史上第一个被矿封药毒害的可怜者，从而解开成就并开始新的易物任务。

支线任务：海盗的宝藏

此任务在二周目才能完成。在第4章打败海盗大姊后可以拿到海贼が落とした纸。之后来到ワウ溶岩洞中央3的一朵大花前，调查地上的裂缝后就会再次与海盗大姊交战，胜利后拿到海贼が落とした纸2枚目。

来到マンドリン教会·地下洞くつ南，在分岔处往左走会看到6根柱。调查柱子的内侧会发现6段文字，之后回到教会调查没有点灯的椅子又有情报。这样来到バロック城下町的酒店，进入藏酒室与工作人员对话，选中答案后海盗大姊会第3次前来挑战。胜利后拿到海贼が落とした纸3枚目。这时那位工作人员也会从桶上移开，调查桶可以拿到スコアピース。

最后利用传送来到ウッドブロックの林·南中央，调查可疑的路标并输入密码3214，海盗大姊会进行最后的挑战。此战胜利的话便可以拿到七星の灵符，其效果为获得经验值增加20%(全员)，并解开对应的成就。

支线任务：物品交换

物品交换的支线任务同样在二周目才能全部完成，不过考虑到一周目也能换到不错的东西，所以进行一下是没有害处的。另外这个任务与另一个支线任务魂の开放有关系，所以千万别忘了第5章触发剧情。最后的奖品是狮子神乐の铃，其作用为会心一击率大幅上升，但最大HP狂降。不过



由于事关成就，所以依然不容错过。下面将以流程为序进行说明，以方便大家查找。某些道具在流程中可以拿到，如スピードシューズ、魔道书、パワーリング，这些东西同样可以用来进行物品交换。

第一章

ネズミのしっぽ	打败下水道的老鼠BOSS后获得
棒っきれ	与リタルダントの用水路最深处的少女交换
入れ歯	与リタルダント的海滩上的人交换
緑の絵の具	与アゴゴの森·北的人交换
パンツ	与アゴゴの森·南中央的画家交换

第三章

ぜんまい	与宿屋カンタービレ的人交换
からっぽのつぼ	与ウッドブロックの森·北中央的怪物交换
パワーリング	与アダージョ湿原·东侧的干鱼交换

第二章

ヤギミルク	与サビ平原・湖南侧的牧羊人交换
ブタの贮金箱	与ハノンの丘・中央的人交换
スピードシューズ	与フォルテ城下町・城门前的少年交换
果物カゴ	与ハノンの丘・南的人交换

第五章

风邪药	第5章控制比特行动时靠近自己的家会有剧情，之后用パワーリング在城内可以换到
魔道书	治好得病的人后的奖品
アリアの键	在バロック城魔法研究室用魔道书换到
ハートペンダント	在冰の神殿アリア里打败ロンド后拿到

第六章以后（以下要二周目才能进行）

锅	完成魂の开放的支线任务
ヤギ锅	在テヌート村找一位老奶奶
引换券	与サビ平原・湖南侧的牧羊人交换
ハチミツ	与ハノンの丘・中央的商人交换，之后回バロック城魔法研究室得知需要找到アゴゴのフン
アゴゴのフン	与アゴゴ村的少年对话，得知要用20种不同的怪物照片来换アゴゴのフン。完成任务后就可以拿到アゴゴのフン了
ヘンカンディ	把ハチミツ和アゴゴのフン都交给バロック城魔法研究室的人就可以拿到
ガラス玉	与ハノンの丘・中央的商人交换
宝玉	先与バロック城下町的神父对话，然后去アリア神殿顶层找神官，可以得到完整的宝玉。
狮子神乐の铃	在第7章的光る键盘の塔シロフォン的顶层可以找到谜之物体，把宝玉放进去就可以完成整个物品交换的支线任务。

隐藏迷宫战斗分析

游戏中最强的敌人都云集在隐藏迷宫里，但个个奇傻无比，只要不失误，百分百偷袭是没有问题的。建议是打龙和机器人，这两种敌人被偷袭后几乎还不了手。

在隐藏迷宫中共有4个BOSS，分别在エントランス(入口)、地下2阶、地下11阶和最终阶。前两个BOSS基本上没有什么难度，地下11阶的ロンド行动超快，是游戏中最厉害的BOSS。为保险起见，建议各位拿光该阶的宝物后先回去存档再来挑战。最终阶的BOSS倒是没有什么难度，惟一的特点是HP超高，最后还会自动恢复HP。但只要练好必杀技6段连携，消灭它没有问题。



出战人员方面，アレグレット因为有必定会心一击的武器シルバスター是主攻手，装上附加バースト状态的饰品和パワーリング后更是夸张到极点。ビオラ有攻击力+30的强力饰品キューピッドヘッド和威力极大、射程无限的フルバラージ，只是要装一个光辉のブローチ来保证她必出フルバラージ。剩下一人中可以选择速度快、连击数高的ファルセット，或是攻击力超高且附加20%吸血效果的ジルバ，也可以选择有强力回复技的ポルカ和ショパン。值得一提的是クラベス，虽然她加入时等级很低，但成长率是所有人中最高的，等级练上去之后也是相当厉害的。



地下1阶

魂の欠片

ティターニアの弓

通往地下2阶

通往入口

地下2阶

通往地下3阶

通往地下1阶

ベルビウス

神铁の手袋

地下5阶

アテナの盾

通往地下6阶

ナゲルファング

通往地下4阶

地下3阶&4阶

通往地下2阶

魂の欠片

スコアピース

通往地下5阶

地下6阶&7阶

地下6阶非常简单，与鬼火对话可以选择花99999999购入魂の欠片，也可以花巨款睡上一觉。

地下7阶是一个无限循环的迷宫，只要从传送点出去之后按左、左、下、左、上的顺序就能走出去了。本层无道具。

地下8阶&9阶

通往地下7阶
虚无の服
碧天の伞
圣龙の铠
スコアピース
七支刀
通往地下10阶
魂の欠片

地下10阶

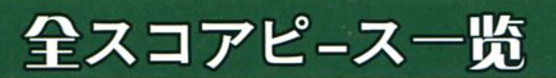
フロイデヘルシャ
通往地下9阶
アルフヘイム
通往地下11阶
ベストロット
クジャクのドレス
ソードオブネメシス
スコヴヌング
キューピッドヘッド
ニヴルヘイム

地下11阶

ロード・オブ・レイン
通往地下12阶
ソロモンの指轮
リタリエイター
アキレスの铠
通往地下10阶

地下12阶

ベズワルの剑
冥星剑
通往地下11阶
スコアピース
通往最终阶







全スコアピース关系到421点成就，还与无数实用装备有关，不用说自然是研究的重要部分。首先要为大家公开全部32个スコアピース的取得方法。

注意要想全部集齐的话必须到二周目才有可能，另外有两个スコアピース（编号20和26）错过的话就不能取得，除非是开始新一轮游戏，所以请大家务必看清！文中提到的两个支线任务（打败海盗大姊和生病老爷子）在前面有详细介绍，这里就不再重复了。

编号	入手时间	具体地点或方法
1	一章	アゴゴの村，调查玛齐的家附近
2	二章	フェルマータ砦，出口附近的宝箱
3	三章	宿屋カンタービレ，调查某艘船
4	三章	ウッドブロックの林・北中央的宝箱
5	三章	アンダンテの町，调查仓库的某处
6	三章	アンダンテの町，看过纸条上的提示后调查入口附近的石柱
7	四章	バロック船・东，调查最右边的房间里的书架
8	四章	バロック船，调查船头上的桶
9	四章	海贼船・地下4阶的宝箱
10	四章	バロック城，调查执务室的钟
11	四章	バロック城，调查1阶东廊下某房间里的留声机
12	四章	バロック城下町，调查入口的雪人
13	四章	バロック城下町，调查旅馆左边某房间里的桌子
14	四章	シャーブ大雪山・2合目，调查画面深处的某地方
15	四章	シャーブ大雪山・8合目，调查小屋里的暖炉
16	四章	ワウ溶岩洞・北侧2的宝箱
17	五章	港町リタルダント，仔细搜索面包屋
18	五章	港町リタルダント，仔细搜索面包屋
19	五章	マンドリン教会地下道・地下道东的宝箱
20	五章	拿到进入アリア神殿的钥匙后，与チェレスタの森・入り口的青年对话
21	五章之后	バロック城下町，调查酒店的藏酒窖，须第3次打败海盗大姊才能取得
22	七章	チェロの木，调查神木
23	七章	不思议空间ユニゾン・地下4阶的宝箱
24	七章	不思议空间ユニゾン・地下9阶的宝箱
25	七章	不思议空间ユニゾン・地下12阶的宝箱
26	二周目六章	完成支线任务生病老爷子的奖品
27	二周目六章	フォルテ城下町，调查旅馆的旁边
28	二周目六章	フォルテ城下町，仔细搜索酒店2楼
29	二周目六章	镜天花の森，到最深处与松鼠对话
30	二周目六章	从フォルテ城下町的民家得知有人遇难后，上シャーブ大雪山击败BOSS后便可拿到
31	二周目六章	与テヌート村的きらくなフラット合奏取得A级评价时的奖品
32	二周目七章	与カバサ大桥的がっかりノート合奏取得A级评价时的奖品




全合奏者一览

找到スコアピース后，还要找到合奏者进行合奏（セッション），根据合奏的评价便可以获得道具。评价分为A、B、C、D4种，其中A和D都有不错的奖励，B的奖励比较一般，而C没有奖励。需要注意的是，能够取得A和D评价的スコアピース一般都是惟一的，B则有多种可能，为方便起见表中只会列出1个。各级评价答案的数字，与“全スコアピース一览”部分的编号是对应的。

出现时间	地点	人名	A级答案及奖品	B级答案及奖品	D级答案及奖品
二章	フォルテ城下町・城门前	おっとりポップ	2，サブイ样せんべい	1，春桃クッキー	8，狮子のたてがみ
二章	绝壁グリッサンド・1	マラカス仙人	5，サブイ样认定书	23，あつらえの服	–
二章	フォルテ城・地下牢	盗贼スラー	18，エメラルドの腕轮	14，铜のネックレス	–
三章	ウッドブロックの森・南	くいしんぼうドラ	8，金のネックレス	4，どくつるたけ	1，光辉のブローチ
三章	リバーブ湖畔	ろんりーピッチ	21，サブイ样ブロマイド	1，忍ぶしっぽ	23，オニキスの腕轮
三章	アンダンテの町・仓库	ふきげんメロディ	26，アメジストの腕轮	1，春桃クッキー	11，花封药
四章	海贼船・3F	とらわれのコンガ	4，サブイ样スカーフ	16，暮れ鸟の羽	3，暗黑のブレス
四章	バロック城・1阶东廊下	せっかちピチカート	22，ルビーの腕轮	2，春桃クッキー	14，天使のラッパ
四章	バロック城・2阶廊下	せれぶマルカート	1，サブイ样糸电话	7，クラブクローバー	–
四章	バロック城下町・城门前	さびしがりやコロ	30，トパーズの腕轮	22，落ち鸟の羽	15，苍天のブローチ
四章	バロック城下町・大通り	ひねくれマリンバ	6，ほほえみのサブイ样	5，光るしっぽ	–
四章	シャーブ大雪山・6合目，隐藏的洞穴	にんじゃベルリラ	14，サブイ样の卵	3，秋星クッキー	–
五章	港町リタルダント，喷泉附近	しんばいしょうホルン	3，さくらんぼサブイ样	1，秋星クッキー	–
五章	バロック城・2阶，西边的房间	うわっつらスウィート	13，サブイ样パジャマ	3，どくつるたけ	–
六章	バロック城・庭园	うぬぼれクワイア	17，サブイ样ハンカチ	1，绵雪クッキー	10，へなチョコ
六章	ロック山・第三坑道	ここうのコキュウ	10，太阳のすね当て	13，花封药	–
七章	月の町エレジー，塔的入口附近	ぐらまーオーボエ	28，サブイ样まんじゅう	–	–
七章	巨塔入口附近，要与全部的复活节岛石像对话后才能合奏	ぼつんとゴロー	11，隐れ兜	12，チャベルサブイ样	–
二周目六章	テヌート村	きらくなフラット	24，スコアピース	23，花封药	6，シルバーブレット
二周目六章	テヌート村，波尔卡家附近的猫	いつびきねこゲン	20，エリートサブイ样	–	–
二周目六章	港町リタルダント・教会	きちょうめんゴスペル	29，サブイ样ペンダント	–	–
二周目六章	アゴゴ村，洞窟前	おませなフルート	27，スモールサブイ样	2，森番の服	–
二周目六章	サビ平原	たそがれジュジュ	15，スイミングサブイ样	7，クラブクローバー	6，ラブチュアヘッド
二周目六章	フォルテ城下町・城门前	したっぱウード	32，ダイヤモンドの腕轮	13，こうもり伞	–
二周目六章	ハノンの丘・北	おさんぽウラ	9，うっふんサブイ样	1，大うちわ	–
二周目六章	宿屋カンタービレ	いもうとおもいのトラン	23，ヒッポリュテーの带	13，绵雪クッキー	–
二周目六章	宿屋カンタービレ	がんばりやペット	12，サブイ样手帐	–	–
二周目六章	バロック城下町，旅馆2楼	おばあちゃんっこケーナ	7，サブイ样おしおき棒	1，鱼のお香	11，黑曜石の镜
二周目六章	バロック城下町，完成消灭雪山BOSS的支线任务后再访问民家	やんわりハープ	16，周刊サブイ样マガジン	22，しゃぼんストロー	–
二周目六章	シャーブ大雪山・ふもと	へっぽこウクレレ	25，金月の伞	2，クジャクの羽	–
二周目七章	カバサ大桥	がっかりノート	19，スコアピース	1，ハンティングナイフ	–
二周目七章	フォルテ城下町，旅馆	きょうさいかフィルちち	31，シルバスター	13，クジャクの羽	–



最大的成就：サブイ样信者

サブイ样せんべい	与フォルテ城下町的おっとりポップ合奏的A级奖品
サブイ样认定书	与绝壁グリッサンド的マラカス仙人合奏的A级奖品
サブイ样ブロマイド	与リバーブ湖畔的ろんりーピッチ合奏的A级奖品
サブイ样スカーフ	与海贼船的とらわれのコンガ合奏的A级奖品
サブイ样糸电话	与バロック城的せれぶマルカート合奏的A级奖品
ほほえみのサブイ样	与バロック城下町的ひねくれマリンバ 合奏的A级奖品
サブイ样の卵	与シャーブ大雪山的にんじゃベルリラ合奏的A级奖品
さくらんぼサブイ样	与港町リタルダント的しんばいしょうホルン合奏的A级奖品
サブイ样パジャマ	与バロック城的うわっつらスウィート合奏的A级奖品
サブイ样ハンカチ	与バロック城的うぬぼれクワイア合奏的A级奖品
サブイ样まんじゅう	与月の町エレジー的ぐらまーオーボエ合奏的A级奖品
チャベルサブイ样	与巨塔入口附近的ぼつんとゴロー合奏的B级奖品
エリートサブイ样	与テヌート村的いつびきねこゲン合奏的A级奖品
サブイ样ペンダント	与港町リタルダント的きちょうめんゴスペル合奏的A级奖品
スモールサブイ样	与アゴゴ村的おませなフルート合奏的A级奖品
スイミングサブイ样	与サビ平原的たそがれジュジュ合奏的A级奖品
うっふんサブイ样	与ハノンの丘的おさんぽウラ合奏的A级奖品
サブイ样手帐	与宿屋カンタービレ的がんばりやペット合奏的A级奖品
サブイ样おしおき棒	与バロック城下町的おばあちゃんっこケーナ合奏的A级奖品
周刊サブイ样マガジン	与バロック城下町的やんわりハープ合奏的A级奖品
レインボーサブイ样	仔细搜索月の町エレジー可以找到，具体地点是记忆点的右边。

“サブイ样信者”这项成就有321点，不用说自然是非常重要的了。只要集齐全部21个名字中带“サブイ样”的道具，就可以解开这一成就。这21个东西基本上都是通过合奏得到的，只有1个例外。由于很多合奏者要在二周目才会出现，所以这项成就同样要到二周目才能解开。

全乐谱图鉴

游戏中玩家拿到的スコアピース是以入手时间为顺序排列的，所以光列出编号也没有用，这里就把全部32个乐谱来一个大公开！这样的话只要看看编号就知道该选择什么乐谱了。



1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

文 布偶娃娃眼儿媚 美编 anubis

黑道圣徒	THQ/Volition Inc.	ACT
X360 Saints Row		美版
2006年8月29日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《黑道圣徒(Saints Row)》讲述的是在Stilwater一个龙蛇混杂的动荡都市，玩家控制的主角无意中加入黑帮组织“3rd Street Saints(三街圣徒)”之后的各种经历和遭遇。如果将游戏打穿后还意犹未尽的话，也不必遗憾，因为近日THQ放出消息，系列的第2部作品正在开发中。从制作小组放出的几张图片中我们可以看出，2代的素质绝对在1代之上。喜欢黑帮题材的玩家们欢呼吧！



系统详解

人物创建

在开始新的游戏之前，首先玩家可以按照自己的喜好进行人物创建。选择进入新游戏之后系统会自动引导玩家来到设计人物造型的界面，其中可供玩家选择的有：人种预设(白人、黑人、亚洲人、拉丁人)，头部造型(眉骨、耳朵、眼睛、鼻子、面颊、嘴巴、下颚、脸型)，眼睛颜色、脸部须发颜色式样(发型、胡子、连鬓胡子、鬓角、眉毛)，皮肤颜色(肌肤红润程度、肌肤颜色深浅)以及身材(肌肉、胖瘦)等。

如果玩家想尽早的进入游戏，而不愿意在此处浪费过多的时间，您可以直接按下手柄上的X键就可由系统随机自动分配给玩家一个完整的人物相貌，倘若对系统随机分配的人物还有不满意的地方可再次进行局部细节的调整。在设计完人物的大体外貌后，按下A键可进行确认或进入高级细腻调试，B键为后退，以便复查或重新选择其他样式。右摇杆可放大缩小未完成的人物，同时还可旋转人物以不同角度来查看和制作主角。



游戏操作界面介绍

进入游戏后，能看见屏幕的左下角和右上角各有一个圆形图标，分别是游戏地图和人物状态。左下角的圆形图标内部是主角所在地的局部小地图，上面不仅能看到周边的任务图标和商店等等同时也能看见在大地图内设定好的引导线。小地图的外圈为主角的被通缉度，上半圈是警察通缉度下半圈是敌对帮派对主角的通缉度，通缉度每满一次就会出现相对应的小图标(例如警察的通缉度满一次就会出现小五角星)，当小图标满五个时就表明通缉度达到最高。右上角的圆形图标正中是主角现持有武器，上半圈最外的红条为主角的生命值(可通过吃食品补充或在安全地方等其恢复)，生命值下面的黄条为主角的体力值(在加速跑的时候会减少)，下半圈的紫条为帮派声望值，当声望值累积到足够完成一次主线任务时系统会自动提示并在右边显示x1的字样，以此类推。

由于在本游戏当中武器与车辆是必不可少的道具，为了更方便玩家收集，先在下一页列出全部武器类型与全部车辆种类。

游戏界面

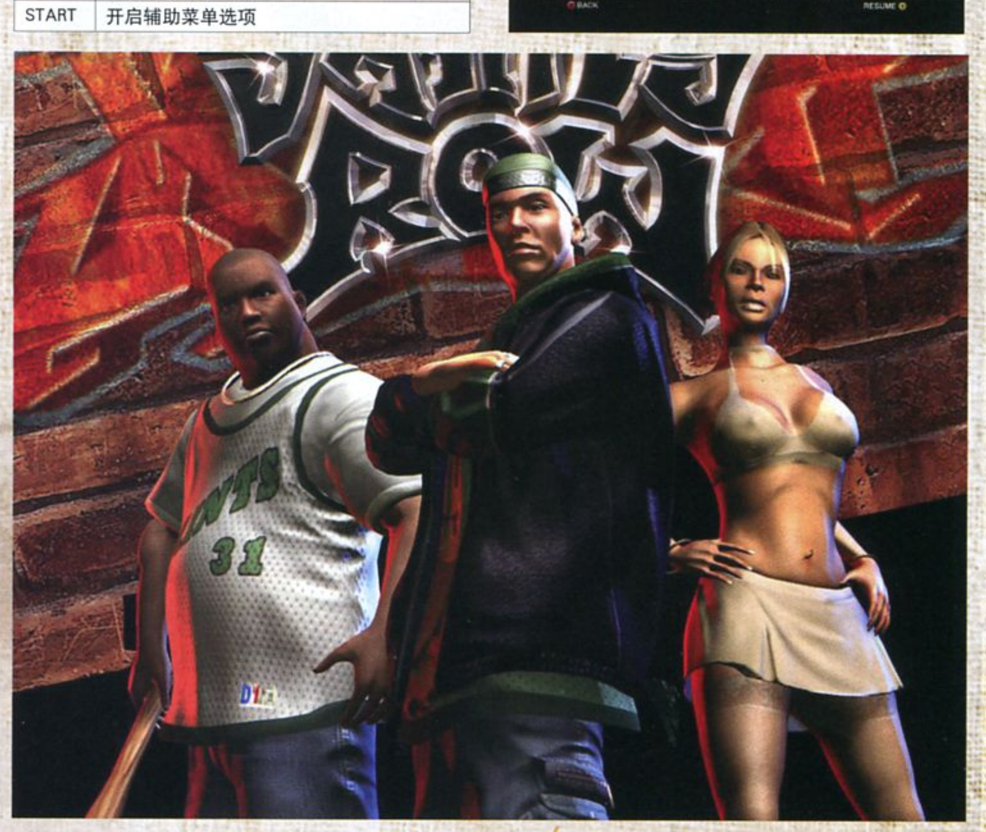
手柄按键功能

按键	功能
左摇杆	移动角色(所驾驶车辆)，按下为蹲(步行时)/喇叭(驾车时)/拉警报(驾驶特殊车辆时)
右摇杆	可以随时调整视角
十字键	左右键调节收音机调节频道(驾车时)，按一下↑为召唤附近小弟跟随，按住↑键不放为解散(有人跟随的情况下)
LB	踢腿(徒手步行时)，左翻页(辅助菜单选项中)，按一下可以将视角迅速调整到正前方、按住不放为查看车辆左右两边(驾车时)
RB	按住不放为跑步前进(步行时)，按一下可以将视角迅速调整到正前方、按住不放为查看车辆左右两边(驾车时)
LT	枪托攻击(持枪时)左直拳(徒手步行时)，手动刹车(驾车时)左翻页(辅助菜单选项中)，开启狙击镜(持狙击枪时)
RT	开火射击/丢投掷型武器(持枪时)，右直拳(徒手步行时)，右翻页(辅助菜单选项中)
X	跳跃(步行时)刹车或倒车(驾车时)
Y	上车或下车，领取任务或接听手机(系统自动给予提示时)
A	更换地上的武器(步行时)，装填弹药(持枪时)，油门(驾车时)
B	按住同时配合十字键可使用加血食品(四个方向位置)，按住同时配合左摇杆可选择武器(八个方向位置)
START	开启辅助菜单选项

人物创建完毕后，正式开始游戏，为了更进一步了解游戏我们先来介绍一下游戏的操作和界面。

打开辅助菜单选项后，配合着LT和RT键可以选择查看大地图(Map)、资料(Info)、帮助(Help)、手机(Phone)、背景音乐(Audio Player)、存储进度(Save/Load)和选项(Options)等。在大地图上当你探索完全部地区后可以看见各种不同类型的小图标，有些是能触发任务的闪烁图标，另一些为商店，为了能更方便的前往目的地你还可以在上面设定引导路线；资料则可以帮你查看包括任务、对话记录、剧情概述、支线任务、历史记录和成就等信息；帮助里有各种支线任务的简单介绍；手机可用来输入特定的号码和秘籍进行求助；背景音乐则支持你自己选择硬盘里的歌曲来替换游戏本来的音乐；选项里可以调整游戏的设置。另外，当主角为驾驶员的时候所使用的枪支仅为手枪，微型冲锋枪和手雷，当NPC为驾驶员时则可以使用全部武器。





全武器图解



Melee

Weapon	Price	Rounds
 Knife	$10.00	-
 Crowbar	$20.00	-
 Baseball Bat	$10.00	-

Pistol

Weapon	Price	Rounds
 Vice 9	$100.00	24
 NR4	$400.00	24
 .44 Shepherd	$1,200.00	12
 GDHC .50	$1,000.00	

Shotgun

Weapon	Price	Rounds
 Tombstone	$1000.00	16
 12 Gauge	1,300.00	12
 AS12 Riot	$2,000.00	14

Thrown

Weapon	Price
 Molotov Cocktail	$300.00
 Pipe Bomb	$250.00
 Hand Grenade	$300.00



Rifle

Weapon	Price	Rounds
 AR-40 Xtnd	$2,500.00	80
 McManus	$2,000.00	10
 K6 Krukov	$2,000.00	60

SMG

Weapon	Price	Rounds
 T3K Urban	$500.00	100
 SKR-7 Spree	$650.00	100

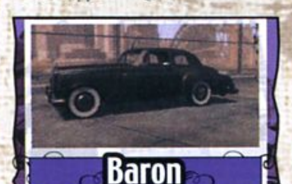
Special

Weapon	Price
 RPG Launcher	$3,000.00

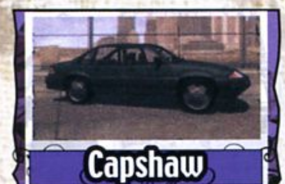
全车辆欣赏



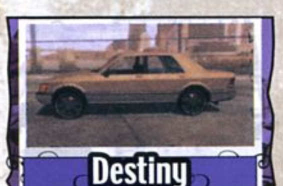
Ambulance



Baron



Capshaw



Destiny

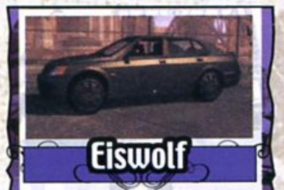


Anchor

Betsy



Cavallaro



Eiswolf



Ant



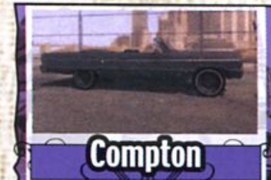
Bootlegger


Cheetah


Fbi


Aqua


Bulldog

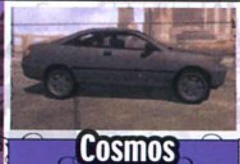

Compton

Five-o

Attrazione


Bulldozer

Backhoe


Cosmos


Fer De Lance

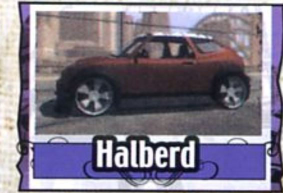
Delivery Truck


Gunslinger

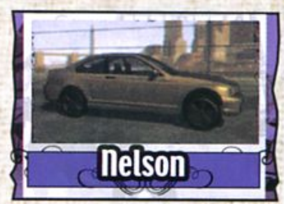
Jackrabbit


Mule

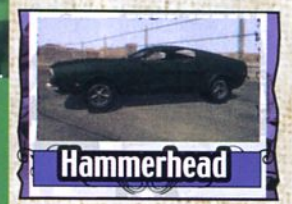

Quasar


Halberd


Justice


Nelson

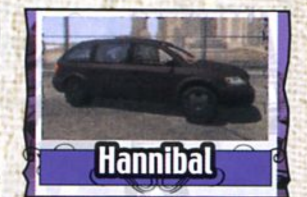

Quota


Hammerhead

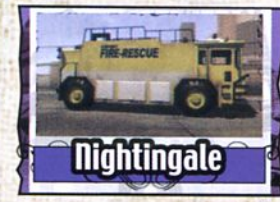

Keystone


Newman

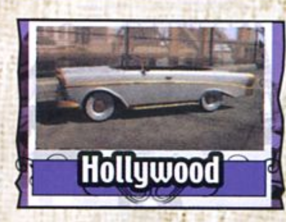

Rattler


Hannibal


Komodo


Nightingale


Raycaster


Hollywood


La Fuerza

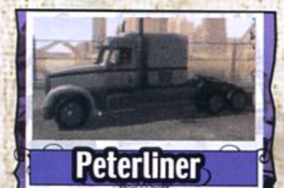

Nrg V8

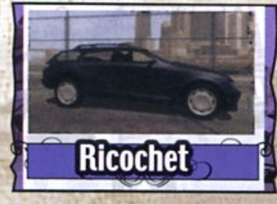

Reaper


Mag


Peacekeeper


Mockingbird


Peterliner


Ricochet


Status Quo

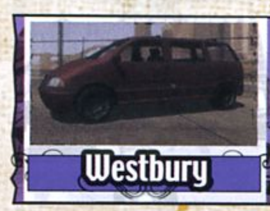

Traxx Master

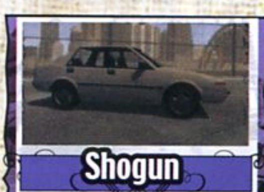

Voxel


Ruckus & Rampage

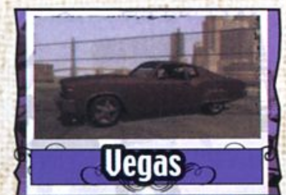

Stiletto


Varsity


Westbury


Shogun



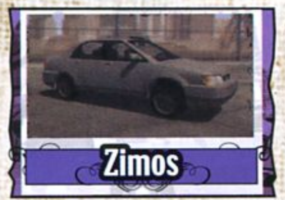










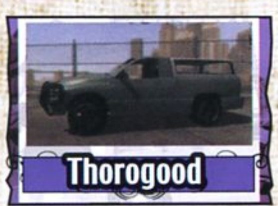


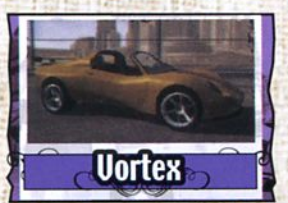


















游戏任务详解

主线任务

夜幕降临，主角初次来到了陌生的城市Stilwater，一路闲逛至一处街角，不经意中目睹了四派黑帮势力之间的火拼并被卷入了其中，这时主角才发现自己来到了个不该来的地方……黑洞洞的枪口已经对准了自己，步步紧逼过来，就在千钧一发之时，"三街圣徒"的老大和其副手二人及时出现伸出援手，并告诉主角这个城市黑帮势力极度嚣张，治安混乱，如果想要保住自己的性命，惟一的最好的途径就是加入黑帮，不然类似今天的事情随时有可能再次发生，而好运也不会永远伴随着他。因此老大二人建议主角考虑清楚，如果愿意的话可以随时去"三街圣徒"的总部教堂找他们。从此，主角开始了他未知的黑道生涯。



3rd Street Saints 三街圣徒 紫色花形图标

任务1 Canonized 入帮考验

当你控制的主角依言来到了教堂，发现"三街圣徒"的人正在讨论新的扩展计划，讨论正激之时突然一位头目Johnny对主角的出现表示出疑问。为了证明自己的实力，你必须接受第一次帮派的考验，好好干一架吧！你将面临五个对手，一开始是一个，然后每次两个，主动进攻是最有效的手段了，你可以拳脚并用，由于游戏中会自动去锁定主角的攻击目标，所以只管专心打斗就可以了。当你的血槽减少到一定程度时建议先和追逐你的对手保持一定的距离，等待血槽恢复后，再发起新一轮的猛攻。战斗结束后，无论输赢与否，都会让你加入"三街圣徒"继续后面的剧情。不过如果你将对手全部打倒，奖励会更多，还可以利用这个机会多熟悉一下游戏的搏斗系统。



任务奖励：一千块现金；一名小弟和自己专属女司机的电话（在玩家需要享受的时候，打开大地图指定完目的地之后即可通过手机召唤专人开车来送你去，不过速度就比较慢了）。

任务2 Back To Basics 白手起家

加入帮派之后，首先帮派副手Troy会亲自带领你前往枪店要求你去枪店购买一把武器，拿到武器后就可以带着它去街上滋事引起混乱了。买完武器之后，到街上去把几个Vice King帮派的小喽罗解决掉，此时右下角地图上会出现红色小方块，即你要杀的人的位置。完成此任务以后，左下角的圆形图标的上半圈将会出现黄色的警示条和两个代表着Vice King帮派的皇冠标志，这是由于你杀了他们的帮派成员导致其他Vice King成员赶来对你进行围追堵截。此时，为了避免更大的麻烦，你必须一路躲避Vice King成员（地图上闪烁的小红点）的追杀，迅速跟着地图上的蓝色引导线至Forgive and Forget Confessional（忏悔所：无论你的罪行有多深重，无论敌对帮派仇杀度有多高，都可以在这里花钱一笔勾销）。接着继续跟着蓝色引导线走，来到老大副手要求去的右上角不远处的快餐店Freckle Bitch's Fast Food，在快餐店你可以根据自己的需求购买食物以用来在危险时刻大量补充自己的生命值。此任务完成后玩家可以获得500点声望值和第一栋属于自己的小破房。地图上的黄色房子图标就是属于你的住宅了，在自己的房子里可以领取工资，补充弹药，更换衣服（只能更换你买过的衣服和饰品）和存储进度。

由于你的声望值还不够接取下一个任务，"三街圣徒"的老大Vincent会打电话给你（按Y键接听）。因为是第一次进行支线任务，老大会建议你去做Snatch任务（支线任务将在后面讲解，以后可根据玩家自己的兴趣爱好去任意地点做任何不同类型的支线任务）。

任务3 Abandoned Storefront

小试牛刀

Harrowgate Snatch支线领取任务处的附近有一栋废弃的大楼，曾经是Los Carnales的据点，接了任务之后，你只需走进去解决里面所有的人。当你来到后门，系统会有一条说明指示你去弄一辆车去追逐Los Carnales帮派中的一个小头目，此次追逐的关键是要确保你的车足够耐用。完成任务后，玩家在帮派里的地位提高，每天可以从帮派获取四百块工资。



任务4 Reclamation

正式宣战

玩家会接到由老大打来的电话，要求你赶回总部领取新的任务。这次的任务听起来很简单，其实做起来也并不复杂，在出发之前你需要弄一辆四座的车带着Troy和Vincent去码头(如果你想在任务中步行，请准备足够的弹药)。当你们到达目的地后，可以在地图上看到许多小红点，这些红点就是你所要铲除的敌对帮派势力。你可以选择下车步行用枪一个一个干掉他们，也可以开车撞死他们，开车的时候Troy和Vincent也会透过车窗向外开火。下车射击敌人是个较好的选择，这样可以从对手身上得到足够的弹药补充和一大笔钱。当解决掉最后一个目标后，你将被警察盯上，他们很快会赶到，你可以等警察把车停下开门下车的时候，干掉他们，然后开警车逃跑，选择警车的原因是因为它的速度较快。

在开出一段距离以后，Troy和Vincent就会要



求你开车将他们送回总部，抵达目的地后，老大Vincent开始褒奖这次行动有关的成员。接着他会开始部署下一次行动的时间，这个时候会进来一个穿着Westside Rollerz帮派蓝色服装的女人，原来她是先前老大派去Westside Rollerz帮的卧底Lin……密谈之后，为了更进一步的扩大自己的势力，Vincent决定派主角伙同帮派其他成员去扰乱敌对帮派的视线，伺机掠夺他们的地盘。

此时，主线任务将分成三支：Los Carnales红色十字架图标，Westside Rollerz蓝色车轮图标，Vice King 黄色皇冠图标，我们将先从Los Carnales的任务开始介绍。

Los Carnales 红色十字架形帮派

为了让主角更加了解Los Carnales帮派，帮内的另一名头目Dex提供了不少关于他们的情报。原来Los Carnales曾经是这个城市里最先成立的黑帮，由Lopez兄弟二人掌控大权，在Vice King的老大Benjamin King脱离Los Carnales自立门户之前势力遍部全城，直到现在都控制着全城的所有毒品来源，主要进行毒品加工与交易。想要彻底瓦解这个帮派只需切断其一切毒品原料的进货途径即可，再收拾其兄弟二人可谓易如反掌。

任务1 Crack Down

重拳出击

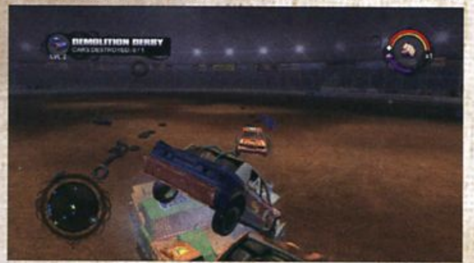
首先，你要做的是想办法切断Los Carneles的毒品原料的进货途径，由于他们经营着许多毒品加工厂，破坏这些加工厂必定会引起L o s Carneles的注意。这个任务非常简单，带上你的小弟，然后驱车前往地图上蓝色小方块标出的地点，杀掉所有加工厂里的人手，然后找到加工厂一个角落里的红白色的桶，朝它开枪来引爆加工厂。在你端掉这个地方以后，地图上就会出现两个新的毒品加工厂要你去继续破坏。这样你就可以为帮派夺取到两块新的地盘，而你的工资也会增加到一千块一天。



任务2 The Missing Shipment

货物丢失

Dex为了袭击Los Carneles的工厂，需要一辆属于他们帮派的卡车，从而迷惑对方以达到最终目的。但老大副手Troy对于这个计划有异议，所以两人争执了起来，于是Dex就转而让你去帮他弄卡车。起初你要一辆结实的车驶往卡车所在地，Troy会陪着你一起上路，在路上他会向你抱怨(透露内部信息)最近帮派卷入毒品交易纠纷的令他很不满意，同时还表示了他自己更喜欢以前靠拳脚实力争夺地盘的日子。就这样一路闲聊到达目的地，发现所需卡车被Los Carneles的成员给包围着，他们当然不会让你们轻易地就将卡车开走，Troy也需要一定的时间来启动卡车。一阵枪战过后，Troy顺利的开动卡车，而此时你就需要开车沿途跟随并保护卡车安全到达目的地。因为路上没什么车辆可供更换，如果你的车在严重受损的情况下请尽快抢夺前来阻挡的L o s Carneles的Cavalleros，若你跟不上Troy的卡车，他就会停下来等你，这会使卡车处于一个很危险的状态，任何靠近它的Los Carneles成员都会攻击它，好在卡车的耐久度还是比较可观的，所以玩家也不用太过于担心。任务结束后，发现卡车里原来有Los Carneles的重要物品，当Los



Carneles的老大Lopez兄弟得知此事后怒气冲天，决定要联合哥伦比亚人一起来对“三街圣徒”开展一系列的报复行动。

当你来到左边的F o x d r i v e地区后，老大Vincent又通过手机下达了新的任务，去炸毁Los Carneles的位于FoxDrive区域的武器仓库。来到武器仓库解决掉外面所有头顶带红箭头的敌人之后，他们的仓库大门将被开启，会有一男一女两名敌人跑出来，里面会有更多敌人，边杀边进入仓库，这时地图会出现蓝色的用来安放炸弹的任务点，三角形图标表示安放点在另外的层面，方块图标则表示在同一层面。进入仓库一层，左边有一扇小门，按Y键踢门进去，从左侧楼梯下去，再左转经过炼钢池，不要上右方的楼梯，先从不到楼梯的几根柱子处走下去，就能发现第一处炸弹安放点。过去按Y键安放好炸弹后再从楼梯上去，就能发现第二处安放点，再上楼右转会看见一间放有火箭筒、小型霰弹枪、M4冲锋枪等重型武器的房间，你可以在此更换武器，在此调整视角能在房间内部左侧发现第三个安放点。从房间出来，往左走到头再左转，踢门出去，下面会有人朝你开枪，不用理会，直接向右转上楼梯，小心此时从右边窜出的两名敌人，解决掉她们。笔直向前走到头，能看见一个向上的斜坡，纵身跳下，沿着斜坡之字型往上跑，到尽头就能发现最后的炸弹安放点，要记住只有安放完一处后下一处的安放点才会出现。安放完全部炸弹之后，经过三十五秒的倒记时，炸弹就会爆炸，你必须在限定时间内迅速逃离至地图上红色圆圈外。

任务3 Homeland Security

捍卫领地

某日，Dex刚开始和主角谈论上次弄来那辆卡车的事，就冲进一名小弟惊慌失措地报告他们碰巧抓住了Angelo(Lopez兄弟中的弟弟)，正在得意的时候出现了一名从未见过的纹身男将他救走，还干掉了帮派里的几个小头目。众人正在沉默之时，门口传来了打斗的声音。原来Los Carneles的成员跑来"三街圣徒"的地盘四处捣乱杀人，帮自己的老大雪耻。这个时候你必须和帮派其他成员齐心协力



消灭全部敌人，你可以招呼小弟开车去追逐敌人，此处需要特别提醒的是，在东面靠海边的地区有一伙聚集着的敌人，火力非常凶猛，对来车一律用火箭筒攻击，建议在那里附近下车潜行至离他们不远处用高杀伤力武器对他们进行点射。

任务4 Trojan Horse

木马攻城

将外敌击退之后，经过Troy和Dex的商议决定将Dex先前制订的计划付诸行动。Dex让你开着上次从Los Carneles码头偷来的那辆卡车前往他们的毒品加工厂，而卡车的后车厢里面已经预先装满了荷枪实弹的本帮派成员，看来这里也将上演一场木马攻城的好戏了。当你开着卡车到达目的地后，兄弟们就会自动从后车厢一拥而下，打对手一个出其不意。这个时候你只要和你的兄弟们不顾一切的消灭地图上的小红点就可以了，别忘记工厂后面，那里有些敌人是站在脚手架上的，射击脚手架下面白色红字的铁皮罐头能够迅速的毁掉那些小平台。消灭加工厂的所有敌人以后你又为帮派抢到了一块地盘，工资也上涨到一千四百块一天。

任务5 McManus Says Hello

致命一击

加入"三街圣徒"的日子也不短了，终于迎来了一次大行动，据线报，近日Los Carneles帮派和哥伦比亚人在码头有一次大型毒品交易，于是Dex和Troy带你来带一家枪店，枪店的女主人会给你一把McManus狙击枪，作为交换，你将失去任何装备在身上的Rifle武器。这次的任务就是叫你去狙杀会一同参与此次毒品交易的Los Carneles老大Hector(Lopez兄弟中的哥哥)。你只有五分钟的时间到达指定地点，所以弄辆快速的车吧(警车是不错的选择)，不过也不用着急，五分钟足够了，不过你越快到达目的地就能够有更富裕的时间来从你停车的地方赶到狙击位置。根据地图上蓝色三角的指引，你可以从停车处附近的之字型防火梯一路上到屋顶，然后右转从木条那走上另外一栋建筑物，最后通过那些空调管道爬到屋顶。当你达到指定位置后，记时器就会重新调整，接着Hector和那群哥伦比亚人就会在下面出现。

当穿着长外套的Hector走向穿白衣服的哥伦比亚人的时候，调准好准星，朝他扣动扳机吧，在狙杀掉Hector之后赶紧调整隐蔽的位置，不要被火箭炮打到。这时记时器会停止，给你足够的时间解决掉这块地盘上剩余的十一名敌人，他们都装备着火箭筒，所以解决掉他们并不是件简单的事。先找个掩体将自己隐藏起来，再慢慢地寻找机会和空隙来清扫他们。杀掉第一个出现在你视野里的敌人，不必要求你有多么精确的射击，只要看见准星变红了，开枪就是。一场混战之后，警察赶来查获了所有的毒品，暗杀任务告一段落，此码头也会变成"三街圣徒"的地盘，而你的工资也涨到了一千六百块一天。

刺杀帮派老大路线，如右图所示：



图中1号标识为停车点，2号标识为大楼确认位置，3号标识为最终狙击点。

任务6 Stoughton Shipyard

雪上加霜

阻止了Los Carneles和哥伦比亚人的毒品交易之后，接下来的任务比较简单，你能得到到一小段时间的放松。先去码头最右边Stoughton地区的右下角领取任务，会有人专门给你送来一辆推土车，把它抢过来，根据地图上的红色小方块提示将带有红色箭头的装有Los Carneles他们帮派毒品的箱子推入海里，事成之后能再得到一名小弟。



任务7 Black Bottom

猫捉老鼠

老大Vincent为了激怒Los Carneles的人会让你做一个颇为有趣的任务，让你去地图左边的Black Bottom地区进行涂鸦，用自己"三街圣徒"的帮派标志覆盖掉Los Carneles的标志。没什么好多说的，带上你的小弟，拿起油漆罐喷吧，只要喷的时候小心敌人和那些白色带红字的爆炸桶就行了。

任务8 Meeting Orejuela

初次见面

在你空闲的时候，Troy和Dex一直在持续不断地打探，终于摸清了哥伦比亚人的底细，Dex认为现如今的我们已经壮大到足以和他们合作的地步，并要求主角驾车带着他去哥伦比亚人头目Orejuela长去的一家位于机场附近的舞厅Strip Club。于是二人上路，要确保你们的车在到达舞厅门口的蓝色前还是完好无损的，如果车辆在路上经过较多碰撞的话一定要记得换车。到达舞厅门口，Dex刚打开车门想要出去进行谈判时，先前救走Angelo的纹身男突然驾驶着一辆大型越野吉普车咆哮着向我们冲来，还犹豫什么，赶紧带着Dex驾车逃跑吧。这次逃跑的任务比较简单，沿着地图上蓝色引导线的指示一路开回教堂就可以了，如果驾驶技术还不够娴熟不能够从容应付后面疯狂追逐着我们的敌人，那就记得在逃跑前先在机场西北边的Forgive and Forget Confes-sional做个记号，这可以使你的回家之路变得无比通畅。

任务9 Strength In Numbers

正面交锋



由于接连不断地扰乱Los Carneles的生意，抢夺他们的地盘，还杀了他们的老大，某一日，正当Julius、Troy和Dex在与主角闲聊的时候，纹身男Victor带着一大群Los Carneles杀了过来试图袭击“三街圣徒”的教堂总部。这一次轮到我们大显身手了，你要配合着Julius、Troy和Dex把他们挡回去，在开始任务前你最好能买上一发火箭弹，后面将会派上大用。解决掉所有来犯者，从教堂内部一路冲出来，协助其他人抵挡南面墓地的攻击，然后再转移到火力最猛的北面，北面那里会有许多Los Carneles的成员开着至少6种不同车型的车向你们冲过来，其中几个会比较难解决，要是Julius、Troy或Dex三人中的任何一个人被射死的话，必须在三十秒时限内将他们救活，不然当他们彻底死亡之后任务也会失败。

用不了多久纹身男Victor就会自己开着一辆大型越野吉普冲过来，你必须先毁掉他的车，这个时候火箭筒就派上用处了，他的越野吉普车行驶的路线是固定的，所以你可以跑到街上站在车子行驶的路线途中候着他，当他靠近你的时候用火箭筒轰他吧，一般来说一发火箭弹就足够让吉普车燃烧并且爆炸了，车子炸掉以后浑身包围着火焰的Victor会从车里跳出来，举起你的霰弹枪瞄准他吧，三、四枪足够致命了。由于Victor也被我们做掉了，Hector的弟弟Angelo决定亲自出马和我们一决高下。

任务10 Possession With Intent

取得信任

Los Carneles的连连受挫让哥伦比亚人决定和我们“三街圣徒”合作，为了能让哥伦比亚人更加信任我们，Dex决定帮助哥伦比亚人将上次在码头被警察查获的毒品找回来，这次的任务会使得你被警察五星通缉，所以一定要预先做好充足的准备，一定要带满子弹和小弟上路。首先你需要开车前往指定的车库安装炸弹，在一分四十秒的时间限制内迅速并且安全的把车沿蓝色指引线开到被指定的警察局，当炸弹在目标警察局爆炸以后，你必须在车附近等上足足三分钟为进去找毒品的兄弟们打掩护，这个时候每过三十秒都会过来一辆警车，你要赶在车子靠近之前用微冲将他们扫死。三分钟过后，会发生更为刺激的事，你要在众多警察和FBI的围追堵截下成功将装有毒品的卡车开回教堂总部，你的警察通缉度会急剧上升到五星，警察的火力会变得异常强大，因此建议先开着卡车去一次Forgive and Forget Confessional(忏悔所)，在警察局的东面就有一个，过了那里之后，回程将会一片坦荡。成功将毒品运回教堂之后，帮派会因为你的努力再获得一块新的地盘，你的工资也会跟着涨到两千四百块一天。

最佳逃亡路线，如右图所示：

Redlight
Truck Yard
Factories
Barrio
Docks

任务11 House Call

乘胜追击

抢回毒品之后，正在与哥伦比亚人商谈的时候，Angelo持枪从外面闯了进来，一阵狂扫后扬长而去，哥伦比亚人惊魂未定，表示要我们彻底干掉Angelo。为了让哥伦比亚人能安心和我们交易，你将和Dex驱车来到Angelo的豪宅，清光房子里所有的Los Carneles成员，最终来到Angelo的房间。他当然会开枪朝你们射击，不过别担心，不知道为什么他的枪里并没有子弹(在这里小小的鄙视下Dex，竟然吓得躲在主角后面)，不得已Angelo只能跳窗开车逃跑，不要多想，赶紧下去开车追他。在此时会有无限的弹药让你去击退疯狂跟在你后面企图阻挡你的Los Carneles的小喽罗们，不要去管Angelo的车，你的子弹对他没有丝毫的作用，只要跟着他就行了。





任务12 What Goes Up ……

一举歼灭



Angelo一路飞车赶到机场，试图逃离这个城市，所以你要在他的飞机起飞前结束他的性命。现在你可以驾驶Dex的车了，一路上尽量减少碰撞，沿着蓝色引导线在45秒内到达蓝色光柱处。接着为了阻止飞机起飞，必须用火箭筒将飞机炸掉。这个是目前为止最富有挑战的任务了，机场的四周布满了Angelo剩余的所有兵力，这些小喽罗当然不能对你们造成什么大的伤害，真正棘手的是混在小喽罗里的四名持有火箭筒的Los Carneles成员，运气不好的话，一发火箭弹就会将你打得灰飞烟灭，是否能解决掉他们一次完成任务就要靠玩家的运气了，仔细观察你能发现火箭筒所在位置的附近会有一些白色红字的爆炸桶，在剧烈的颠簸之下朝这些桶开火比找那些火箭筒小人容易多了。

成功消灭了那些小喽罗之后，再坚持一会，Dex就会将车开到最终目的地——机场跑道处，端起火箭筒瞄准正在起飞的飞机将它轰掉，Angelo死后，Los Carneles这个帮派将不复存在，“三街圣徒”会接手他们原先所拥有的地盘，而你也将获得Lopez兄弟的豪宅，汽车和现金等丰厚的奖励。结束了Los Carneles的任务之后，为了使“三街圣徒”的势力更加壮大，我们再次开始了新一轮的任务旅程。

由于此任务为本游戏的一个难点，机场地形比较复杂，所以特别附上行驶路线图，以供玩家参考。

Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派

Westside Rollerz是Stilwater城市里出了名的飞车党，提供的任务虽然不是很多也相对比较简单，但完成他们的任务需要玩家较为娴熟的驾驶技术。大家一定还记得先前被老大Vincent派去Westside Rollerz做卧底的那个Lin吧，这次的任务因为有她的暗中协助将会变得轻松许多。

任务1 The Stacking The Deck

巧取豪夺

Lin交给你的第一个任务是要你去将装载着Westside Rollerz轿车的卡车抢过来。目标卡车会在高速公路上行驶，为了劫车必须先给它造成一定的伤害，用微型冲锋枪不停地扫射它或者用你的车撞它，建议在遇到卡车之前先在高速公路上弄一辆相同的拖车王，这样可以在撞击的时候给卡车造成很大的伤害。当目标卡车抛锚司机逃跑之后，赶快冲过去抢了它，在你做了这些之后，便会有许多Westside Rollerz的成员开车追你企图将卡车夺回去，但是因为卡车非常结实，所以你只要安心驾驶车辆并沿蓝色引导线开至目的地即可。要小心的是，驾驶途中也要尽量避免撞击太多的车免得引起连环爆炸给自己的卡车造成过大的伤害。

为了更便利的进行游戏，此处提供一张最佳逃跑路线图。



任务2 Samson's Surprise

冷嘲热讽

Lin再次召唤你去唐人街的舞厅和她见面，见到她之后，Lin会要求你去和Westside Rollerz的成员来一场奇怪的赛车比赛。当离开舞厅之后，Troy会赶来给你提供比赛车辆并一起参加比赛。在比赛中你惟一要做的就是靠近其中的一辆Westside Rollerz的赛车来打击Westside Rollerz的参赛成员，但必须确保驶过每一个路标，只有这样，下一个路标才会被自动点燃。当你足够靠近带有红色箭头的车辆时，Troy将会嘲弄对手使他们分心无法好好控制车辆，而他们的车就会冲向路标边的燃烧桶导致爆炸，当全部顶上带红色箭头的车辆爆炸之后，你就赢得了比赛，也为自己帮派再夺得了一块地盘。

任务3 Pleasant View Storage

明枪暗箭

老大Vincent会打电话告诉你Lin找到了一处Westside Rollerz帮派藏有许多高级车辆的车库，让你前去破坏，带好你的火箭筒和手雷吧，任务将会变得十分容易。到达车库后，仅仅需要往每个门洞大开的车库里扔个手雷，或者向带有红色箭头标志的车发射火箭弹就可以了，带有红色箭头的车会按照固定路线围着车库来回绕圈，如果错过最佳射击点，无需追赶，原地等它绕回即可，所以很简单就能毁掉他们。

任务4 Guardian Angel
杀机暗伏



由于前几次出色的完成任务，Lin对你的能力有所肯定，所以又再一次把你叫到了舞厅。按照Lin的计划，你首先要带着小弟直闯一个车店，然后绑架该店的主人Donnie，再由Lin出面将他救出。当你来到车店的时候，外面会有许多Westside Rollerz的人守着，解决掉他们之后，进入店里就能看见头上带绿色箭头的Donnie，在确保Donnie活着的情况下解决掉他的贴身保镖，然后Donnie会逃跑，等在外面的Lin把他救起。你要找一辆车去追赶他们2个，Lin会故意放低速度让你追上去，此时不用管其他的Westside Rollerz的成员，只要保持一段距离跟在Lin的车后面就可以了，等到了Suburbs District，就不用再追赶他们了，停下等任务结束吧。

最佳追赶路线，如下图所示：



图中1号标识为任务开始处，接着Lin会在图中2号标识处稍微停留一会，方便玩家追赶，到达图中3号标识处追赶任务结束。

任务5 Escort Service
紧急救援

不一会，Lin又会偷偷找个机会打电话给你，叫你赶去地图最左上角的一栋豪宅，你在那里会偷听到Westside Rollerz的老大和他的叔叔Sharp想要偷袭“三街圣徒”运货的小货车，而你的任务就是要保护这些将要被偷袭的小货车。招呼上你的三个小弟，然后沿着地图上的蓝色指引找到需要保护的车，紧跟着它并伺机消灭开车跟来的Westside Rollerz成员。前两辆车的保护工作很容易完成，比较棘手的是第三辆车，当你赶到第三辆车的所在地时，你会发现Westside Rollerz的三辆汽车早就将它团团围住，你得赶紧过去用除火箭筒以外的最强的武器一次性解决他们。

保护车辆位置，如右图所示：

图中1-3号标识均为需要保护的车辆出现的地点。





任务6 One Step Ahead
连连重创

因为Westside Rollerz几次三番被我们破坏了他们的轿车，他们的老大决定去偷些车拿些零件来改装他们自己的车辆，Westside Rollerz的成员一共锁定了五辆车，你可以选择在Westside Rollerz的人偷到它们之前动手也可以在Westside Rollerz偷到它们之后连车带人一起摧毁他们。带上你的三名小弟，因为有足够的时间让你沿着地图上的指示线赶到将要被偷的车辆的停放点，然后和你的小弟们全力去破坏带有红色箭头的车辆吧。假如赶到停放点的时候车辆已经被Westside Rollerz的成员偷走的话，一定要在红圈范围内紧咬着不放，然后解决掉车子。如果不小心有一辆车逃脱了你的追捕，也还是有机会的，只要在任务时间内摧毁掉全部四辆车子就足以让你完成任务了。

五辆车辆停放位置，如下图1－5号标识所示：

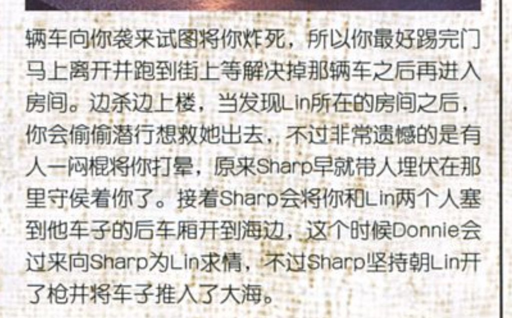


任务7 Liberation

惨遭毒手

一次又一次的失败使得Westside Rollerz老大的叔叔Sharp开始怀疑起一直和Donnie在一起的Lin，他绑架了Lin之后胁迫她打电话诱骗你去Pool Hall。当你赶到那里，踢开门的那一刹那就会有一





辆车向你袭来试图将你炸死，所以你最好踢完门马上离开并跑到街上等解决掉那辆车之后再进入房间。边杀边上楼，当发现Lin所在的房间之后，你会偷偷潜行想救她出去，不过非常遗憾的是有人一闷棍将你打晕，原来Sharp早就带人埋伏在那里守候着你了。接着Sharp会将你和Lin两个人塞到他车子的后车厢开到海边，这个时候Donnie会过来向Sharp为Lin求情，不过Sharp坚持朝Lin开了枪并将车子推入了大海。

任务8 Burying Evidence

以牙还牙

不幸中的大幸，主角居然从后车厢里顺利逃生，可惜的是没能救出Lin，现在是以牙还牙的时候了。当你从海里爬上岸后将有两分钟的时间去杀掉Sharp，时间是非常紧迫的，在岸边停着一辆速度较快的Bootlegger，开着它去追Sharp吧。由于Bootlegger只有一个额外的座位，沿途一定记得要叫你的一名小弟，因为Sharp为了躲避你的追捕会在城里尤其是唐人街里驶出一条非常疯狂的路线，光靠自己一个人几乎没有可能将他的车摧毁，假如Sharp的车把你甩掉，你只有三十秒的时间重新追上他。当Sharp的车炸毁以后，他会从车里跑出来，这个时候尽情的发泄你的怒气吧，Sharp死了以后任务结束。





任务9 No Time To Mourn

迎头痛击



叔叔Sharp的死让Westside Rollerz的老大Price很愤怒，于是他纠集了一帮兄弟开着车向"三街圣徒"的地盘冲来，而我们这边由于前次被Los Carnales帮偷袭，老大Vincent决定这次主动出击，他会开车带你来到高速公路，结果两帮人在高速路上狭路相逢。在这场汽车追逐战里，Vincent会充当你的司机，你则会暂时拥有无限的手雷、火箭筒和微型冲锋枪，为了保卫自己帮派的地盘，你必须在Westside Rollerz的人到达Saints Row大本营前摆平他们十辆左右的车，个人觉得火箭筒是个不错的选择，很容易就能将对方的车全部炸毁。当所有Price带来的车辆被你解决掉之后，他自己便会开车冲过来将你撞出车然后逃跑，由于Price的车速很快，你只能眼睁睁看着他离去。

任务10 Price's Mansion

断其利器

因为上一次Price凭着他的好车成功逃脱我们的追杀，所以决定先去将他的车偷走，这次的任务步骤简单，不要忘记带上你的三名小弟。接下来你要先去Price豪宅二楼最右边的的房间偷走车钥匙，然后去车库将车开走，一路上Westside Rollerz的成员会开车疯狂的追你，你只要将车开到Forgive and Forget Confessional，一切就会结束，Price的车也将归你。



任务11 Semi-Charmed Life

好戏连连

失去车子的Price变得更加的疯狂，竟然开了辆装满轿车的十八轮大卡车冲向"三街圣徒"地盘，你必须尽快阻止他。这将是个非常艰难的任务，因为时间紧迫，你可能没有足够的时间去招呼小弟，附近会有一辆Bootlegger供你追赶 Price，时间限制为两分钟，当Price的车进入你的视线范围之内，换上微型冲锋枪，朝他车上的轿车开枪吧，打炸一辆轿车会对Price的大卡车造成一定的伤害，不过Price不仅车速异常快，还会扔手雷来炸你的车，路上的很多其他车辆也会阻挡你的去路。在你追杀Price的时候还会有很多Westside Rollerz的车开车追你，你可以不停地扔手雷，因为车是往前开的，当他们开过来的时候，手雷会正好落在他们面前，不过由于他们的车有时候会比较贴近你的车，这样做也比较容易造成误伤。一旦当你炸掉四辆Price卡车上的轿车时，他的血会减少到只够再炸一次的地步，这个时候他就会丢弃后面装载轿车的铁架独自开着卡车头逃跑，这个时候反应一定要快，跟上他不断地用微冲对他进行扫射。终于解决掉Price之后，你也将得到丰厚的回报，除了能得到五千块现金之外，还能从Price口袋里拿到的他的豪宅钥匙并能得到Westside Rollerz所拥有的全部车型，也为帮派将Westside Rollerz的所有剩余地盘收入囊中，至此Westside Rollerz帮派的任务也完结了。

接连消灭了两个敌对帮派之后，整个Stilwater城里只剩下"三街圣徒"和Vice King了，再接再厉，相信不久以后"三街圣徒"就能成为独霸Stilwater的最大黑帮了。



Vice King 黄色皇冠形帮派

Vice King这个帮派是根据他们老大Benjamin King的姓来命名的，是Stilwater这个城市里最大最坏的黑帮，他们控制着Stilwater城里包括整个市中心在内的最有价值的区域，他们是及其难对付的一伙人，所以这一次你将面对一系列的挑战。

任务1 Aisha's Favor
胜利营救

一日，Dex和另一个在一开始只有一面之缘的头目Johnny 再一次把你叫到了教堂，Johnny对你的能力表示怀疑并一再提醒你如果想要对付Vice King的话不仅要心狠手辣还需要头脑。正在说话间，帮内的一名女性成员，Johnny的前女友Aisha打电话给头目，很着急地告诉他自己的妹妹被不明身分的人绑架了，Johnny勃然大怒，立即叫你去查明此事并将Aisha的妹妹救回来。开车跟着蓝色引导线就能看见绑匪的车，这个时候在绑匪的周围会出现一大一小内外两个红圈，控制车速保证车子始终行驶在大圈内小圈外，离开外圈的话会有三十秒时间让你追回，一旦进入内圈那这个任务就会失败。等他们把车开到Red Light District(红灯区)的一栋大楼，会把绑架的女孩们全部锁起来，你进去以后就能发现原来不明身分的绑架者就是Vice King的成员，解决掉里面所有的人，走到被锁的房间门前，里面的女孩会告诉你钥匙被Vice King的一个老鸨带到了Tee'N'Ay，继续开车追到Tee'N'Ay，那里的人火力十分凶猛，你可以在进去之前先往里面扔手雷，打死带着钥匙的老鸨后再开车回去将Aisha妹妹一群三个女孩救出，救出她们后你要先解散你的小弟，然后招呼这三个妹妹开车回去交任务。



图内1号标识为敌方关押所有女性成员的仓库据点，图内2号标识为仓库据点钥匙持有者所在的酒吧。

任务2 To Kingdom Come
特别礼物

Aisha跑来总部教堂叫Johnny再一次帮她复仇，原来Aisha曾经和Vice King旗下的明星梦工厂大厦Kingdom Come签过约，被Johnny救出以后，她被Vice King列入了黑名单。绑架她妹妹也只是恐吓Aisha的手段之一，可Johnny并不想把事情闹大，在Aisha的游说下，考虑到前面为了救她妹妹已经触怒了Vice King的成员，还是先下手为强比较好，就答应了Aisha的请求替她去炸掉那个公司。先用Aisha的车载着她去帮里自己的改车厂安装一个C4炸弹，然后开车去Kingdom Come。路上你会遇到Aisha粉丝团里的一个追求者，摆脱这个追求者可不是件容易的事，尤其是在车上还安装着定时炸弹的情况下，尽量不要让他过多的撞击你们的车，推荐下车用微冲向他扫射直到他头上的红色箭头消失为止。解决掉Aisha的追求者后再往前开一小段距离你又会发现有一辆十八轮大卡车横卡在了去Kingdom Come必经之路的高速路口，幸运的是，你只要下车将大卡车尾部的警车开走就能腾出足够的地方让你们的车开过去。到了Kingdom Come之后，Aisha会独自一个人走进去降低对方的警惕，趁炸弹快要爆炸的时候她则会一口气从后门冲出，帮Aisha报仇的任务就是算完成了，还能顺便帮帮派再夺取到一块新地盘，工资又再一次的上涨到四千八百块。

任务3 Always Use Protection
无法无天

因为已经和Vice King展开了正面交锋，索性一不做二不休，Johnny叫你再一次带着人去Vice King开在Prawn Court的妓院大肆捣乱。还是老样子，叫上三名你的小弟，到达目的地后会发现在妓院周围驾车巡逻的Vice King成员，解决掉他们之后带着你的小弟冲吧。杀掉妓院里所有会头上带红色箭头的人，除此之外还可以杀掉里面另外的那些人，他们会掉落大量的金钱让你增加不少额外收入，任务完成后，你又成功夺取到了Prawn Court这块地盘，不过这次袭击也让此妓院的老板娘Tanya十分不爽，为后面埋下了隐患。

任务4 Reinforcements
奋力抗击

Vice King果然是一个难缠的对手，由于炸毁Vice King的明星梦工厂大厦，再加上大闹妓院给他们带来过百万的损失，Benjamin King立即召开帮派会议，联系所有董事一边着手重新修建明星工厂大厦，一边安排那些残留在Prawn Court区域的Vice King的Tanya余党进行反扑企图夺回刚刚失去的地盘。于是Johnny打电话叫你即刻赶回给予支援，同时他也告知你由于最近警察对"三街圣徒"盘查的比较紧所以可能要你自己孤军奋战。再一次来到Prawn Court，一片混战，那些头顶带有红色箭头的人就是带头反抗的Vice King成员。

任务5 Best Laid Plains
有惊无险

为了报复三街圣徒上次的所作所为，Tanya也不时的派手下来我们的地盘上捣乱，Johnny对此已经没有办法忍受了，而正在此时，Troy也查出了Tanya的所在，所以Johnny第一时间打电话约你一起去做掉Tanya。开上Johnny的车按照他的指示把车开到一个废弃的警局，刚到那里的时候就会有很多Vice King的人来围攻你们，Johnny是个很有用的帮手，所以在这里你不会有太大的危险，进去以后清理掉那些小喽罗，你能看见Tanya站在楼梯口，追上楼以后，事情会变得让你始料不及。原来Tanya的男友Anthony早就在楼上打了埋伏，在把你打趴下之后Johnny和他起了争执，混乱之中Johnny让你趁乱跳窗逃跑回总部去讨救兵。



任务6 Green With Envy

营救手足

当主角逃回到总部教堂时，Julius和Aisha已经得知Johnny被抓的消息，经过一番详细的商议之后，为了报答Johnny先前的仗义出手，主角提出由自己去救他出来。救人的道路是曲折的，因为Tanya每天要坐加长车去Recording Studio(就是上次被你和Aisha炸毁的明星梦工厂大厦)检查重建进度，所以你要利用她不在车上的这个机会，找到她的车，解决掉她的司机，然后进行冒充。当Tanya的司机可不是件好差事，当回去媒体大楼接到她之后，她会让你载着她去逛街，第一站自然是服装店，第二站是枪店，每次只有一分三十秒的时间让你赶到目的地。等Tanya从枪店出来之后，事先不知道内情的Troy派了他的几个小弟想要干掉Tanya，于是你又要带着她逃脱自己人的视线。好不容易摆脱自己人的三辆车之后，极度害怕的Tanya终于让你送她回Anthony的住所，救人的机会终于来了，到了Anthony的豪宅以后，先进去清光他房子里的小弟，



然后用微冲对准Anthony狠狠的扫射，值得小心的是他的霰弹枪威力很大血又多，比较难打。干掉Anthony之后，进入房间找到Johnny，救人计划顺利结束，可惜的是为了救人再一次的让Tanya逃走了。



图中1号标识为夺取Tanya豪华加长轿车的明星工厂大厦一侧，图中2号标识为服装店，图中3号标识为武器店，图4号标识为最终目的地Anthony的豪宅。



图内全部数字标识均为需要主角前往并大肆捣乱的地点，其中4号标识保龄球和6号标识雕像要尤为注意。

任务7 3rd Street Vice King

冒名顶替

这一次轮到我们报复Vice King了，为了这事Dex想了个十分损的点子，让你和Johnny穿着Vice King专属的黄色衣服去四处作恶来引起警察和媒体的注意，虽然百般的不愿意，不过为了一雪前耻还是同意了Dex的想法。为了让警察通缉度增加快一点，你可以先和Johnny跑到店里拿枪指着店主然后移开让店主报警，然后警车和媒体车就会蜂拥而至，抢辆警车继续作恶吧。等警察通缉度到了两星以后，任务就会叫你去指定的地点破坏城市的雕像，第一个是保龄球雕像，附近的斜坡上会有绿色箭头指引，开足马力沿着指引一口气飞车过去，在警察的包围下要一次完成还是会费点力气的。撞散保龄球雕像后，Johnny会再告诉你推土机的位置，并叫你开着它去推倒一座背着地球的老人雕像，这一次就很简单了，什么都不用理会一路开到目的地铲平雕像就行。等媒体的曝光度够了，Johnny会自行开车去忏悔所，你帮忙清除后面的追兵，到达目的地后任务也就结束了。



任务8 Round Peg,Square Hole

烟火表演

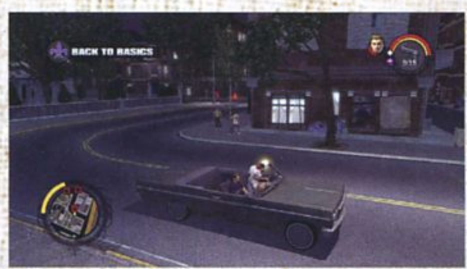
既然事情已经发展到这个地步，Vice King的老大准备贿赂警察，让警察成为他们的保护伞并用官方的势力来摆平此事。Dex打听到消息以后，为了在市民中引发骚动，要你去将他们之间的交易曝光，恰巧此时Johnny从Anthony的住所拿来了一箱火箭弹。有了充足的弹药补给，Johnny就会开车带你去Vice King和警察交易的地方制造混乱，用火箭筒对准带有红色箭头的人乱轰一气吧，当然距离太近的话一定要换成微冲，不然会对自己的车子造成伤害，如果自己的车子爆炸的话任务就会直接失败。引起足够的骚动以后，Johnny还会开车带你到正在重新修建的明星梦工厂大厦，两个人大摇大摆的离开之后引爆了车里的炸药。



任务9 For King and Country

紧急救援

在我们如此的强攻之下，Vice King的老大还不采取行动的做法让他的跟班Warren很不满意，再加上Tanya的挑唆，他们背叛了Benjamin King并准备将其取而代之，不知为什么Julius希望你能将Benjamin King安全带回来。带上你的三名小弟，抓紧开车过去，Benjamin的血减得很快，当你赶到目的地时，会发现一大群Vice King的成员在围攻他们曾经的老大，步行冲到Benjamin身边，他会自动取代你的一名小弟，可以的话不要多做逗留，直接去找马路对面Benjamin的车。上车以后就可以安心了，依旧是老一套的追逐战，解决掉小喽罗们的车后，就轮到我们还击给Warren一点颜色瞧瞧了，把他的车轰击到爆炸，然后返回教堂，而倒霉的Warren因为办事不力被Tanya一枪解决。



任务10 The King and I

诱敌深入

把Benjamin救回教堂之后才发现原来他和老大Vincent是故交，并向Vincent提出想要借助我们的力量杀掉叛变的Tanya。Benjamin对Vice King成员的隐藏点了如指掌，计划就是将这些人从他们的隐藏点引诱出来，然后带他们进入警察的包围圈。这个是相当简单的任务，找辆结实点的车，开去Benjamin告诉你的Vice King的三个隐藏点，到达隐藏点后能看见带有绿色箭头的车和人，在车里朝他们开几枪引起他们的注意，不要将其杀死，等带有绿色箭头的人上车后，立即掉头沿蓝色引导线开向警察局，到了之后剩下的就交给警察们处理吧，任务完成后，工资继续上涨到六千块。



任务11 All The King's Men

最终对决

是结束一切的时候了，Johnny打探到Tanya做了老大之后Vice King内部并不平静，正是解决掉她的最好时机，可是到目前为止还不知道Tanya的藏身之处电梯的密码，作为Vice King的前领导者Benjamin知道只要花点功夫就能从Tanya的理发师Stefan嘴里套到密码。开着Benjamin的车找到Stefan，为了让他开口，Benjamin把他倒挂在车外带他兜风，说起来容易做起来难，车速太慢无法增加Stefan的害怕度，太快又会迅速减少Stefan血量，路上还有大量的警察疯狂的追捕你，建议开足马力在忏悔所附近转圈，还要保证自己的车辆没有过多的损坏。终于问到了电梯密码之后，一行3人来到了Vice King的总部，一路杀到二楼电梯前，坐电梯上去，见到Tanya之后，她企图反抗，最终在你们三人面前坠窗而亡。任务结束后，Benjamin并没有回到Vice King，而是将所有的东西托付给了你，你将接管他的大厦，汽车和所有帮众。至此，一切都结束了，"三街圣徒"控制了所有的地区，成为了Stilwater城里最大的黑帮，Johnny，Dex和Troy各自开始了自己新的生活，而Julius也将"三街圣徒"老大的位置让给了你，看着兄弟们期盼的眼神，你将会再次迎来什么样的生活呢？



图中1号标识为富人区美容沙龙，2号标识为Tanya的大本营。



3rd Street Saints Final Missions 三街圣徒的最后命运

Stuffing The Ballot
明争暗斗

黑帮老大果然不是那么好当的，在你坐上老大位子没多久的时候，警察局长大人就找到了你，为了暗中干掉所有的市长候选人，他绑架了Julius以此来威胁你帮他制造一场车祸。赶紧招呼上你的小弟，用最快的速度赶到候选人竞选宣传大巴所在的China Town(唐人街)，你会发现宣传大巴被一群警车保护着，想办法下车用火箭筒轰炸宣传大巴或者一枪做掉宣传大巴的司机，然后赶紧跳上车将它开走吧。当你抢车成功后，由于



剩余时间十分紧迫而宣传大巴的车速又巨慢无比，你必须打足十二分精神将它开到目的地，忽略警察们对你的炮击吧，宣传大巴异常结实不会轻易的被撞失控。把车开到目标铁轨的中间后，远远的逃开，静等着火车的来临吧……

Hail To The Chief
出其不意

原以为警察局长会就此放了Julius，没料到他



得寸进尺，再次要挟我们帮他做更多的事情，于是在与Johnny和Dex商量后，决定给警察局长一点颜色瞧瞧，让他知道我们的厉害。趁着警察局长去参加上次被暗杀掉的市长候选人的葬礼的时候，我们三个人埋伏在他必经之路的屋顶上，不曾想，他为了自己的安全带了大批警察出动，不过不用担心，Johny会从边上用火箭筒帮你掩护，你只需要毁掉所有指定的警车就可以了。解决掉所有警察之后，麻烦也接踵而来，五星通缉度让你不得不驾车逃亡至忏悔所，一路上尽可能频繁的更换你所驾驶的车辆，尽量选择那些外观较大的车辆，因为此刻警察和FBI会对你进行疯狂的冲撞，而大型车辆比较耐撞，可以确保玩家顺利逃脱。

Salting The Earth
最终命运

不知为什么，前次伏击警察局长的事被一个从未见过面的人Alderman得知了。他会来电通知玩家，要求晚上独自一人去海边他的游艇找他，在那里他将会释放Julius。深夜，来到Alderman的游艇，详谈之下才知道原来他就是上次被你暗杀的市长候选人的竞争对手，他希望能与你合作称霸Stilwater市，被你断然拒绝，恼羞成怒下他想用武力使你屈服，最令人惊讶的事情就在此时发生了，原来Julius和Troy是警察的卧底，他们已经提前在游艇上安装了炸弹，在不远的岸上正观察着这里的一切……刹那间一切消失在黑暗中，主角生死未卜。

此处需要特别注意的是，在玩家进行最后这个任务前，系统会提醒你进行保存，你可以在达到游戏完成度百分之百以后再去进行Salting The Earth最终任务，会得到另外一个完美剧情。



Activities 支线任务

黑道圣徒里总共有十三个支线任务，做这些任务的目的就是为了赚取更多的声望值以便更好的继续主线任务。除人质绑架和随机给出的支援火拼(并非Stronghold)，其余都可以在地图上的特定图标处领取任务，每处的支线任务都有八个级别，级别越高完成的难度也越大，相对得到的声望值也更多，还会有不同的特殊奖励。

任务1 Snatch
争夺客源

地图上的标有粉色羽毛帽子图案的地方为领取Snatch任务的地点，这个任务就是让你帮助自己帮派势力范围之内的老鸨争夺客源开始他的生意，也就是从其他帮派地区老鸨的手里把他们掌控的妓女接过来送到自己帮派的老鸨那里。完成这个任务需要一辆四座车，如果还没有那么就在出发前去街上随便找一辆。这个支线任务所有等级的内容都一样，先去寻找其他老鸨带出来的正在街上招揽顾客的妓女(地图上老鸨显示为红色小方块，妓女为绿色小方块)，解决掉老鸨，再招呼妓女上车带回接任务的地方就算完成。不过随着难度的升高，老鸨们不仅会以汽车取代步行还会带有众多的保镖，在回程路上也会有更多的人对你进行围追，不想太过刺激的玩家可以在回去前先去下附近的忏悔所，一面驾驶的车辆还没有抵达目的地前就炸毁了。



不同地区完成后的特殊奖励

地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	隐藏版衣服和帽子
Vice King 黄色皇冠形帮派	隐藏版珠宝吊坠
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	隐藏版车辆
所有地区	拐杖霰弹枪

任务2 Insurance Fraud
骗取保险金

这个任务就是我们俗称的"碰瓷"，领取的地点在地图标有白色双拐图标的地方，得分的方法就是让自己在时间限制内尽可能多的被车子撞飞，撞的越狠钱就加的越多。首先你要赶到地图上给出的红色区域，这个是给出的碰瓷范围，然后等待飞驰而过的车辆将你撞飞，记得千万不要在马路中间站着，不然经过的车辆会减速，还有碰瓷的地点会随时改变一定要看清系统提示。个人建议是在碰瓷之前先枪一辆警车，然后开着警车和其他车辆对撞，被不同的车撞到和撞击的程度会直接影响到你的收入。

不同地区完成后的特殊奖励

地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	车辆被撞击造成的伤害永久降低
Vice King 黄色皇冠形帮派	车辆被射击造成的伤害永久降低
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	车辆爆炸造成的伤害永久降低
所有地区	生命值恢复速度永久加块

任务3 Chop Shop
收集车辆

这个任务的标志是黄色野马老式赛车图标，车行老板会要求你帮他找到八种不同类型的车辆，每个地方只要领取一次任务即可，需要车辆的类型都能在Info的Activities里找到(按Start选Info再选Activities按到黄色跑车图标就能看见)。任务不难，需要注意的是有的车只需要车型符合即可，有些车对局部有特定要求如轮毂的造型，保险杠，车顶天窗，车前鬼脸，车后尾翼等，还有某些车只有在完成特定任务后才能获得。对这个任务有兴趣的玩家可以在平时多收集点不同类型的车辆，接完任务后直接先去自己的车库翻看，可节省不少时间，如果车库里没有的话，在接完任务后，屏幕的左上角会出现该车辆具体出现位置和时间，你只要开车去那里等候就可以，当所需车靠近你时地图上会出现黄色小车图标。建议等车的时候把视角调整到观看一个方向的位置，因为游戏的默认设置会即时刷新的形式，频繁的转变视角会导致系统不停的刷新。需要注意的是，任务中得到的任意稀有车辆均为收藏用，无法交给此支线任务中的车行老板。

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	Ricochet款的车辆
Vice King 黄色皇冠形帮派	Stilleto款的车辆
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	Ricochet款的车辆
所有地区	所有交通工具的修理费永久下降



任务4 Drug Trffaicking
毒品交易

毒品交易是个颇有挑战性的支线任务，主要是保护毒品交易商在安全的情况下完成交易，领取任务的地方是地图上的针筒图标所在处。在这个任务里，你需要开车送毒品交易商去2个或更多的地方去与人交易，途中你一边要警惕不要让自己的车损毁一边要提防对你们紧追不舍的敌对帮派成员和警察，尤其是到达目的地后，毒品交易商将下车过去交易，这个是最危险的时候，他会受到猛烈的攻击，你必须把火力吸引到自己身上，当帮助毒品交易商完成全部交易后，会得到不少的奖励。

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	被Los Carnales通缉的下降速度永久增加5%
Vice King 黄色皇冠形帮派	被Vice King通缉的下降速度永久增加5%
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	被Westside Rollerz通缉的下降速度永久增加5%，并可获得一名隐藏版人物帮手Laura
所有地区	被警察通缉的下降速度永久增加5%

任务5 Hitman
暗杀

Hitman任务的领取图标是一个枪靶，它是属于比较难完成的支线任务之一。虽说会给出范围，但给予你暗杀任务的老板要求非常之多，不仅被暗杀之人很少出现，还会让玩家使用特定的武器去进行暗杀，所以可以说Hitman是游戏里最耗费时间的任务。如果你想要核对需要被暗杀的人和所需武器，和Chop Shop任务里一样在Activities的Hitman里查找。此任务是所有支线任务中最考验玩家耐性的任务，很多情况下是要看个人运气，并不是死守一处就可等到目标人物的出现。

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	黄金GDHG手枪
Vice King 黄色皇冠形帮派	白金TK3微型冲锋枪
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	白金AS12霰弹枪，并可获得一名隐藏版人物帮手Mr.Wong
所有地区	所有武器任意枪店购买时打折，并获得一把白金火箭筒

任务6 Mayhem
四处破坏

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	燃烧弹
Vice King 黄色皇冠形帮派	手雷
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	雷管
所有地区	火箭筒

Mayhem的任务图标是一扇破烂的窗户，是个非常刺激也很容易完成的任务，某些老板为了发泄心里的不满往往会指派你到指定区域大肆破坏。如果你喜欢步行，带上小弟去摧毁视线范围内的所有人和物品吧；如果你喜欢开车，那就开着十八轮拖车王去撞毁路上所有的一切吧，价值越高的东西就能让你得到更大的利润。当任务的难度增加时会出现指定的目标让你去破坏，一旦破坏了那些将会给你带巨额利润。此任务需要玩家注意的是，每版新任务领取到的同时，都会自动随即分配一个或几个武器拥有无限弹药，当该版任务结束后，又恢复到最初的状态。



任务7 Racing
赛车

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
第一比赛地点	任意车行改装轮毂将有10%的永久折扣
第二比赛地点	任意车行改装轮毂将有20%的永久折扣
第三比赛地点	任意车行改装轮毂将有30%的永久折扣
所有地区	任意车行改装轮毂将有50%的永久折扣

在地图上的黑白格子赛车旗图标处玩家可以接到赛车任务。没什么好说的，这个任务肯定需要你高超的驾驶技术，因为你必须冲在其他车辆前率先经过规定的路标并到达终点才能取得胜利。尽管系统会根据你所驾驶的车辆对其他出赛车辆进行调整，想顺利完成任务还是要你花费大量的金钱去安装推进装置。对于驾驶技术不是太强的玩家，推荐选择外观中型，稳当一点的车辆进行比赛。为了方便玩家寻找任务点，如左图所示，图中三种颜色分别代表相对应的三个帮派标志的颜色。标识A为领取任务点，所有数字标识分别为八个等级的起始点。



任务8 Escort
护送

红色桃心是Escort任务的领取处，在这个任务里，你扮演的是一个高级妓女的司机，由于很多达官贵人不能光明正大的出入妓院，所以老鸨会叫玩家开车带一些高级妓女出去接待他们。车上的达官贵人会招致很多新闻采访车跟着你的车偷拍，甩掉他们并不难，不过新闻采访车是非常难缠的，尤其任务级别高的时候，他们会前后夹击，推荐你在高难度的时候找个建筑物开上去，一般新闻采访车都会被卡在下面，这样就能比较轻松的完成任务了。

不同地区完成后的特殊奖励

地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	燃烧弹
Vice King 黄色皇冠形帮派	一名隐藏版人物帮手Samantha
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	媒体拍摄专用车辆
所有地区	加长悍马车



任务9 Hijacking
劫车

这个任务的标志在地图上是个灰色卡车图标，雇主会要求你把他们被偷走的车抢回来，在限定时间内，玩家必须找到丢失的车辆，再用尽一切办法去降低它的耐久度，最后将车开回给雇主。因为目标车辆也在不停地移动使得时间非常赶，所以不建议招小弟，靠一个人的力量足够完成任务。要注意的是如果一次没能将车子的耐久度减少至最低，那蓝色引导线将会消失，此时就会变的很麻烦，必须凭借你自己的经验去追赶车辆，而由于目标车辆已经遭受过一定的破坏，回程路上需小心驾驶。

不同地区完成后的特殊奖励

地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	赛车服
Vice King 黄色皇冠形帮派	运动鞋
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	Attrazione款的隐藏版跑车
所有地区	Titan款的旅行车



任务10 Demolition Derby
疯狂撞车德比大战

在地图的偏左上角处有一个白色的圆顶体育馆，那里就是Demolition Derby的主战场了，图标是蓝色野马老式赛车。在体育馆门口接了任务之后，系统会随机提供给你一辆比赛用车，当开始比赛铃声响起，就开车疯狂的撞向对方吧。在自己的车辆爆炸前你必须撞毁三辆对手的车， 由于场地内放置有许多障碍物，你在躲避对手的撞击时还要小心绕开它们，最好的办法是，沿着圆形场地的边缘不断的绕圈并随时调整视角观察其他车辆的损伤情况，一旦发现有车辆已经被撞的着火，就赶紧开车过去给它最后的致命一击，然后迅速离开。需要注意的是，在比赛时尽量避免倒车，因为趁你倒车的时候，其他车辆会疯狂的撞击你。

不同地区完成后的特殊奖励

地区	特殊奖励
所有地区	Rampage款和Ruckus款的比赛用车



任务11 Hosttage
人质绑架

此支线任务非常简单，只需要在街上抢一辆载有乘客的车后快速地按Y键即可触发。值得注意的是，当任务触发后你必须不停的高速驾驶车辆并同时躲避警察的追捕，车速一慢车上的人质会很容易自己开门逃跑，任务就会失败但被警方通缉的指数却不会减少，这样一来对后面的游戏很不利。系统会自动根据车上人质数量的多少给出不同的时间限制让你去躲避警察的追捕，一个人质的时限是50秒左右，，非常容易完成，当时限随着人质数量的增加而增加时，任务就会变的有一定的难度，最多人质人数为三人，时限是一分三十秒左右。声望值将根据难度的不同增加300点到1100点不等，同时还能获得少量金钱。

任务12
支援火拼

由于和其他敌对帮派的积怨日益加深，所以他们会到“三街圣徒”的地盘上捣乱，当帮里其他成员抵挡不住的时候就会打电话向你求救，你需要尽快赶到地图里的闪烁区域，只要杀光所有头顶带红色箭头的目标敌人就可以了。





任务13 Tagging

涂鸦

在黑道圣徒的地图里总共有75处涂鸦点要你覆盖上自己帮派的标志，这些涂鸦藏的极为隐蔽，需要花费大量的时间靠步行来寻找，每完成一处涂鸦都有550点左右的声望值，同时也会随即增加一定数量的帮派仇杀值。在附图内会提供这75处涂鸦的位置，以供大家参考。

不同地区完成后的特殊奖励	
地区	特殊奖励
Los Carnales 红色十字架形帮派	永久增加10%的跑步速度
Vice King 黄色皇冠形帮派	永久增加10%的跑步速度
Westside Rollerz 蓝色车轮形帮派	永久增加10%的跑步速度
所有地区	永久无限体力



任务14 CD Collecting

收集光盘

和涂鸦任务性质差不多的一个支线任务，也需要大量时间去寻找散落在各地的漂浮碟片，每收集到任意十张碟就能解锁一个游戏里的隐藏音乐，不过并没有声望值奖励，全收集可开启一个成就。光盘的隐藏地也会同样地在附图内标识出来。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60





Saints Row的秘籍和成就

秘技

在游戏里，你可以选择电话(Start里的Phone)拨打(Dial)特定的电话求助也可以在里面输入作弊码。拨通完作弊码后可以一直在Cheat进行选择，如果号码是英文字母的话只要拨对应的数字键即可，前面带井号的作弊码将会影响你成就的取得。

电话号码	效果
911	救护车恢复生命值
555-3765	酒吧1
555-2445	得到一个穿着怪异小鸡服装的小弟
(555) 018-0174	出租车公司1
555-5966	可以得到Lin变成的僵尸帮手
555-9473	咖啡店电话
555-9467	律师事物所
555-3863	快餐外卖处

电话号码	效果
555-7296	当铺
555-5926	服装店
555-3493	车行
555-2626	酒吧2
1-555-ITSOVER	自杀热线
555-6238	快餐店电话
555-455-8008	出租车公司2
Zombie Lin	可以呼叫到变成僵尸的Lin

作弊码	效果
#Knife	得到Knife 小刀
#Nightstick	得到警察的警棍
#Baseball	得到棒球棒
#NR4	得到NR4 手枪
#Shepherd	得到.44 Shepherd 手枪
#Vice9	得到Vice 9 手枪
#GDHC50	得到GDHC .50 手枪
#T3KUrban	得到T3K Urban 微型冲锋枪
#Krukov	得到K6 Krukov AK47
#Molotov	得到Molotov Cocktail 燃烧瓶
#Grenade	得到Hand Grenade 手雷
#Pipebomb	得到Pipe Bomb 炸弹
#12Gauge	得到12 Gauge 霰弹枪
#AS12Riot	得到AS12 Riot 霰弹枪
#Tombstone	得到Tombstone 霰弹枪
#pimpcane	得到pimpcane霰弹枪
#Rocket	得到RPG Launcher 火箭筒
#fullhealth	瞬间满血
#66639	加钱

作弊码	效果
#money	得到一千块现金
#10	上帝的愤怒，会随机落下闪电
#sunny	使天变晴
#AMMO	无限弹药
#SPRINT	无限体力
#nocops	清除警察通缉
#nogangs	清除帮派通缉
#FBI	得到FBI的车
#34836	得到一辆警车
#52383792	得到La Fuerza这辆车
#3373352623	得到Fer De Lance这辆车
#shogun	得到Shogun这辆车
#2855364	得到Bulldog这辆车
#bulldozer	得到Bulldozer这辆车
#AQUA	得到Aqua这辆车
#22766	得到Baron这辆车
#3378469	得到Destiny这辆车
#78682	得到Quota这辆车
#7288537	得到Rattler这辆车

作弊码	效果
#732737	得到Reaper (Hurst)这辆车
#268	得到Ant这辆车
#267667	在车库里出现 Cosmos这辆车
#5878423	在车库里出现 Justice这辆车
#566636	在车库里出现Komodo这辆车
#66732374	在车库里出现 Nordberg 这辆车
#746486	在车库里出现Shogun这辆车
#882727	在车库里出现Tuasar这辆车
#867839	在车库里出现Vortex这辆车
#936484	在车库里出现Zenith这辆车
#Keystone	在车库里出现Keystone这辆车
#Hollywood	在车库里出现Hollywood这辆车
#Traxxmaster	在车库里出现Traxxmaster这辆车
#Besty	在车库里出现Besty这辆车
#Anchor	在车库里出现新闻采访车
#262852623	在车库里出现一辆救护车
#Taxi	在车库里出现一辆Taxi
#42637867	得到隐藏版的Gamestop游戏店的T-shirt

成就取得方法列表

获得条件	成就点数
完成所有地区和难度的毒品交易支线任务(Drug Trafficking)	10
完成所有地区和难度的争夺客源支线任务(Snatch)	10
拥有总计50辆车(可重复)	10
用非枪类武器杀掉50个Stilwater城里的市民	10
抢夺到全部Westside Rollerz的地盘	40
帮助"三街圣徒"掌控整个Stilwater城	160
在Stilwater城里驾驶车辆行使里程满五百英里	20
抢夺到全部Vice King的地盘	40
玩游戏总计达到20个小时	20
夺取到全部Los Carnales的地盘	40
碰瓷任务里赚满20万	10
徒步走过26.2英里	20
保卫家园Stronghold成功	10
加入"三街圣徒" 主线任务开场	10
在任何多人游戏里取得恶棍的级别	10
在任何多人游戏里达到杀手的级别	20
在任何多人游戏里达到土匪的级别	40
在任何多人游戏里达到首领的级别	80
在游戏里赚满100万块现金	10
在单人游戏里收集齐100件衣服和珠宝首饰	10
在多人游戏里购买100件衣服和珠宝首饰	10
找到7名隐藏版人物帮手	10

获得条件	成就点数
完成所有涂鸦	10
完成所有的支线任务	160
完成所有暗杀的支线任务(Hitman)	10
完成所有级别的疯狂撞车德比大战的支线任务(Demolition Derby)	10
完成所有地区和级别的截车的支线任务(Hijacking)	10
完成所有地区和级别的护送的支线任务(Escort)	10
完成所有地区的收集车辆的支线任务(Chop Shop)	10
完成所有地区和级别的赛车的支线任务(Racing)	10
完成所有地区和级别的四处破坏的支线任务(Mayhem)	10
完成最高难度的合作模式中的Turbulence	10
完成最高难度的合作模式中的Mob Rule	10
摧毁50架警方的直升飞机	10
收集齐60张CD光盘	10
在多人模式里杀掉500名链锯对手	20
在排名比赛(Ranked Matches)里用狙击枪杀掉100	20
在排名比赛里连续赢10场	10
从贷款处收回20万块现金	10
完成50次绑架人质的支线任务(Hostage)	10
在排名比赛的保护Pimp任务里杀掉50次Pimp	20
成功偷出保险柜内的30个神秘箱并送到目的地	10
在排名比赛的Blinged Out Ride Mode里使你的车队达到4级	20

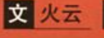


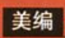
FEATURING

Half-Life® 2: Episode Two
Team Fortress® 2
AND INTRODUCING Portal™

这也许是有史以来最厚道的游戏合集，一张光盘之中居然装载了5款游戏，而且每款游戏都是经典，除了《半条命2》、《半条命2 一章》这两款老游戏之外，还包括了《半条命2 二章》、《洞穴》、《军团要塞2》这3款全新的游戏。其中《洞穴》充满创意的游戏方式、《军团要塞2》搞笑另类的风格绝对不会让你在游戏中感到任何厌倦。如果你是一个FPS玩家，面对着这样豪华的阵容，还能找到任何拒绝它的理由吗？哥们，别犹豫了，赶快掏钱把它请回家吧！

半条命2：橙盒版	EA/Valve Software	FPS
X360 Half-Life 2：The Orange Box		美版
2007年10月9日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

文 火云 





HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

半条命 2 二章

Chapter 1 前往白森林 To The White Forest

游戏开始后会播放一段一章中的视频剪辑，如果对前章的剧情不熟悉的话可以安下心来欣赏一下，不想看则可以直接跳过。本章的故事紧接一章，在一章的结尾Freeman博士和Alyx乘上火车时远处暗能城堡爆炸后的气浪径直向他们乘坐的火车袭来……

从昏迷中清醒过来的Freeman发现自己的武器全部都消失不见，就连最为重要的重力枪都不知所踪。从已经被摧毁得不成样子的车厢中摇摇晃晃地走到下一节车厢，发现出口已经被封死。在Alyx的帮助之下终于得以重见天日，重力枪也再次回到手中。出车厢后从右侧的小路前行，使用重力枪将挡路车厢的门轰飞。跟着Alyx来到河边看到一个扭曲的空间，看来联合军已经开启了传送门。突然从传送空间之内发出的冲击波将他们身后的大桥摧毁，不过也将挡在洞口的障碍物清理了个干净。

进入矿坑沿着阴暗的隧道前进，挡路的木板之类的东西都可以使用重力枪清理。隧道中满地的尸体，时不时还可以看到正在缠斗的丧尸与狮蚁。由于此时手中还没有攻击性的武器，可以使用重力枪将地上的煤气罐吸起然后再发射出去对付他们，如果偷懒的话，则可以躲在后边让Alyx去料理他们。

通讯室中Alyx试图与总部联系时电路出现了问题，将Alyx抛下来的电源线插在插孔上即可回复电力。从Alyx的父亲口中得知，联合军通过城堡的爆炸已经开启了传送门，如果传送门完全开启，“七小时之战”将重演，而这次他们连7分钟都抵挡不了。实际上还有挽回的余地，Alyx与Freeman手中掌握着传送门的代码，只要他们将代码带回总部，就可以通过发射卫星使用代码将传送门关闭。Alyx与Freeman的任务就是在联合军将他们杀死前将代码带回总部。

从房门的另一侧出去，使用重力枪将矿坑内上方挡住矿车的木板破坏，被木板封住的矿洞口在矿车的冲击之下变得稀碎。从矿坑中出来沿着斜坡进入一个小型的火车站中，一种毛骨悚然的怪叫让Alyx感到不安，催促Freeman赶快离开这个该死的地方。从右侧梯子上到控制室的屋顶，使用将屋顶不牢固的瓦片清理掉，跳入控制室在控制器旁按X键开启铁门。下面的问题就是如何走出这间屋子了，看到地上插着铁板的出口了吗，使用重力枪抽出铁板即可从房屋下方出去。就在即将与Alyx会面的一刹那，不幸的事发生了，Alyx被突然出现在身后的猎杀者发出的突刺穿胸而过，Freeman也被坍塌的屋顶砸得失去了知觉。好在及时出现的弗地岗人将二人解救了出来。现在的首要问题就是找到一个安全的地方帮助Alyx疗伤，将卡在电梯上的撬棍取下却随着电梯一同跌到下层。可是Alyx还在上面，没办法，只能另找出路与他们汇合了。在升降机前按住X键将其摇到上层(顶部有回复药与防护甲)，

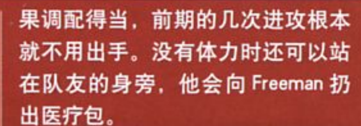


终于得到了一把手枪，不容易呀。

随着坍塌的矿坑来到狮蚁的洞穴中，这里可以看到大量狮蚁的幼虫，它们死后身体内的黄色物体可以帮助Freeman回复体力，杀333个幼虫还能解开一个成就，所以，就不要留活口了。中途遇到的狮蚁比较难对付，它们行动非常迅速，还会喷出带有酸性的毒液，而且死后身体内喷出的酸液也会造成伤害，所以建议在远处解决掉它们。洞穴深处在对付狮蚁的同时还要小心头顶的藤壶怪，如果弹药不够充足的话，还是绕着它们前行吧。



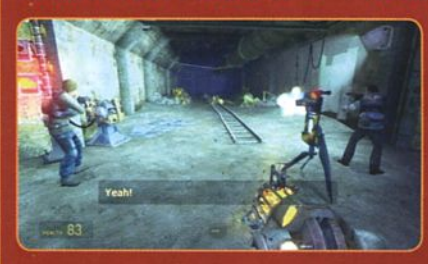
Chapter 2
弗地岗短暂的一生 This Vortal Coil



从洞穴中出来后终于与反抗军队接上了头，这里要援护两名反抗军队的队员守护正在治疗Alyx的弗地岗人。在这期间隧道中会冲出大批的狮蚁，而我们的任务就是要将几匹狮蚁成功击退。虽说此处的敌人数量较多，但是不用太过于紧张，因为除了我方有两个队友帮助之外，将要有狮蚁来袭前隧道口的警示灯会发出警告。Freeman博士面前一共有4条隧道，房间的四处还分布着大量无限弹药，弗地岗人身后能够捡到MP7。看到隧道口那两架自动机枪架了吗，它们可是这场战斗的关键道具，按X键可以将其拿起，将其放在隧道口基本就可以防御住此条隧道中敌人的进攻，然后再控制Freeman机动地防御其它两个隧道即可。如果调配得当，前期的几次进攻根本就不用出手。没有体力时还可以站在队友的身旁，他会向Freeman扔出医疗包。

在坚守住了一次4个隧道同时涌出狮蚁的疯狂进攻后，其中一个隧道亮起了3盏红灯，正在反抗军队与Freeman担心这次究竟会面对着怎样的攻击时，3名弗地岗人从隧道上方从天而降。在他们的帮助之下，狮蚁们的围攻显得那么微不足道，找个角落蹲着欣赏弗地岗人对狮蚁的虐杀吧。

虽然有4名弗地岗人对Alyx进行治疗，但是仍然无济于事，弗地岗人建议去找狮蚁幼虫的萃取物，有了这个东西才能让Alyx起死回生。跟着弗地岗人再次来到狮蚁的洞穴中寻找狮蚁的巢穴。有了弗地岗人的帮助，战斗顿时轻松了不少，不过他的攻击频率较慢，对付那些跳来跳去的狮蚁时，办法也不是很多，遇到它们时还是老实地身先士卒吧。洞穴之内有很多可以破坏的虫网，里面会有些补给品。



从洞穴尽头的洞口跳下进入矿坑之中，此处有一个升降机，但是要使用重力枪拖一些重的物品上来才能靠重力下降。下方会出现拿着手雷自爆的丧尸，一定要在他冲到自己身前之前将其击毙。下方另一侧的升降机需要先将场景之内的几根钢筋放在升降机上，然后在去转角处开启升降机，最后站在升降机的平台上将钢筋扔出去即可。回到上层解决掉几个丧尸之后，扳动铁网旁的把手与弗地岗人汇合。前方的场景中有很多矿车，跳上去后小心它会因为重量问题滑下悬崖，感觉到矿车在动就赶快跳车逃生吧。跳入锅炉状的东西下方的洞中，落入矿车后随着矿车跌入下方的水中，赶快从水中顺着梯子爬上去，不然会被上方掉下来的东西砸到。



矿井之处将要迎来一场大规模的混战，在大批的敌人到来之前赶快从场景中搜刮一些补给品补充弹药。第一批敌人只是前戏，解决掉它们之后将升降机放下来，升降机下来的过程才是真正的考验。四处会不断涌出大量的敌兵，此处不可恋战，等到升降机下来后赶快坐上去，不用担心弗地岗人的安危，他会随后就会乘另一架升降机上来。沿着坑道继续前进，在一个电梯前弗地岗人告诉Freeman洞穴的下方就是狮蚁的巢穴所在，但是有狮蚁守卫经常活动在幼虫的附近，我们要在不杀死守卫的前提下获得萃取物。纵身跳下后将通风口扇叶的缺口打到下方通过，在洞穴中潜入水中打掉水底的虫网来到另一侧就会遇到狮蚁守卫。不要与它纠缠，见到洞穴就钻进去（按住LB键可以跑），最后在守卫的追杀下进入一个钉着木板的通道，由此来到电梯的最下方。由于电梯缺少一个齿轮，所以暂时无法运转，180度转身在水洼里就可以找到丢失的齿轮，用重力枪将齿轮装上（注意上方有个藤壶怪，不要被它抢走齿轮），开启电梯不久弗地岗就会乘着电梯下来。原来这个家伙曾经饲养过狮蚁，怪不得能那么熟练地从狮蚁的巢穴中找到萃取物。找到萃取物后乘电梯回到治疗Alyx的地方。在萃取物以及Freeman的帮助下，Alyx终于恢复了意识。

Chapter 3
弗里曼教长 Freeman Pontifex





从洞中出来之后便是一片宽阔的场景，远处大桥上可以看到大量联合军部队正在缓缓地移动。从他们进发的方向可以猜到，他们此行的目的同Freeman一行相同，都是白森林，看来又一场大规模的冲突即将爆发。Freeman们则要抢在他们之前到达白森林，根据弗地岗人提供的情报，反叛军队中的“绪拉落”探员现在孵卵室里，而且这位老兄在附近还认识可以提供车辆的人类，有了车之后就能够大大加快他们行程了，还等什么，赶快去找吧。

从山路上向下走来到一个峡谷之中，如此美丽的景色反而让人感到不安，果然，没有走两步便中了敌人的埋伏。原来刚刚在狮蚁穴中的守卫追到了此处，居然还叫了一个雄性的守卫做帮手。由于此处的地形比较开阔，所以可以采取游击战的策略与敌人周旋（前期不可恋战，要赶快冲到四周有铁板防护的地方）。狮蚁守卫出现后可以躲在弗地岗人与Alyx所在地方，这里守卫是进不来的，不过也别掉以轻心，那两个家伙在外边会疯狂地向里面扔东西，小到石块，大到汽车，总之是逮到什么扔什么，看来只有主动迎敌才是上策。峡谷中弹药补给较少，所以很容易落入弹尽粮绝的窘境，此时就要利用场景中的油桶以及煤气罐这些可以爆炸的物体了。解决了其中一个守卫就简单多了，没有其他干扰的状况下完全可以以它为中心绕着打，它发动冲撞攻击时按住LB键加速躲过去即可。

解决掉这两个难缠的家伙后，来到绿色守卫出现矿坑左侧的电梯，发现电梯好像被什么东西卡住了。控制Freeman爬梯子到电梯顶部，将卡住电梯的斧头取下（路上小心头蟹的偷袭）。终于在一座破坏不堪的桥上看到了那辆汽车，Freeman的任务自然又是去桥上取车，好在他们发现了一把狙击枪，弗地岗人将枪修好之后Alyx会在远处使用狙击枪支援。进入打开的粒子门，房间中有很多箱子和柜子挡住出路，在打开房门的时候还要小心头蟹和丧尸们的突袭。走出房间后即可得到Alyx的狙击支援，下一个房间内有很多藤壶怪，扔



个油桶让它拉上去再把油桶打爆即可解决问题。在狙击枪的掩护下到达一个仓库的房顶，把挡住屋顶的瓦片清理干净让狙击枪能够得以施展，然后就大胆地纵身跳下吧。进入一个阴暗的仓库内，利用房间角落的叉车升到上层，再找一个木箱垫脚爬到通风口旁。

从通风口出来来到充满酸液的沼泽，这里将会有大量的丧尸出现。不过有狙击枪助阵也不用太过于担心，需要注意的是脚下的酸液，如果遇到跳不过去的地方可以使用重力枪吸木箱之类的东西来垫脚，在汽车上停留的时间过久的话，汽车会沉进沼泽中。从沼泽地出来不久就能够登上那座大桥，不幸的是刚上桥，桥体就发生了断裂。到桥的中段使用重力枪把桥上的汽车清理干净就会让桥体再次发生倾斜，开始飞车表演吧。上车后左摇杆可以控制汽车的方向，LB 键是加速（加速会保持一定距离），A 键为手刹。飞跃过大桥前方有一个铁门挡路，没办法，先找弗地岗人与 Alyx 汇合吧，帮助他们打开铁门，由于弗地岗人还在担心提尚未孵化的联合军探员，所以接下来的道路他不能和 Alyx 与 Freeman 同行了（这家伙还挺知趣，知道这车只有两个座），二人的跑车浪漫旅即将开演。

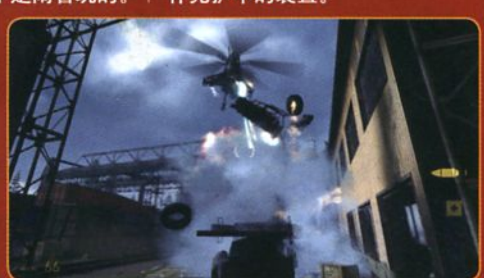
Chapter 4 坐在驾驶座旁 Riding Shotgun



香车美女的时间总是短暂的，如果玩家在开车时向右移动视点就可以看到 Alyx 在副驾驶的位置上有很多小动作，还会向 Freeman 博士挤眉弄眼哦。沿着山路向亮着红灯的铁塔开去，前方的道路又被一扇铁门挡住。下车从电力控制室的屋顶进入房间内，电力控制室下层内有一个插电源的小谜题，电梯旁木板后有一根较短的电源线，用它插在对面的两个插座上接通电源，长的一根负责恢复升降机的电源。乘电梯返回上层会遇到狩猎者的袭击，给 Alyx 报仇的机会来了。等到狩猎者把房门破坏就可以冲出去与它们对峙了，他们对普通物理打击的防御力比较低，对付它们时重力枪比普通的武器要有效的多，使用重力枪吸住屋内的轮胎，再向其发射，基本 3 个轮胎就可搞定一只狩猎者。结束战斗后就可以进入有无线电台的房间（可以利用发射铁塔连接到屋内的线找到这个房间）。终于联系上了白森林，可是与麦格森博士还没说两句话信号就再次中断，画面中出现的新型敌人让二人感到不安，看来要加快赶往白森林的速度了。

打开铁门后继续开车前行，来到两个红色木房之间时发生了诡异的事情，有种奇怪的信号在干扰二人的脑神经，下车去左边房屋内调查，进入房间内发现一个孵化器的，原来是这个东西在搞鬼。在 Alyx 打开控制器后使用重力枪打掉光柱内的光球破坏探员的维生系统，孵化器打开后探员露出了真正的面孔，二人被探员推在空中，就在探员的触手即将碰到 Freeman 脑袋的那一刻，整个维生系统开始爆炸，而探员也在这突如其来的爆炸后不知所踪。

惊魂未定的 Freeman 二人并没有得到喘息的机会，大量赶来的联合军部队开始不断涌入屋内，杀出屋外将所有联合军消灭后，又出现了一架武装直升机迎接我们，打不过就跑才是明智之举，开着车不顾一切地向前冲吧，路上的丧尸什么的都可以直接用车撞死他们。狂飙的路上也要注意回避直升机扔下来的炸弹，被炸到了可不是闹着玩的。不撞南墙不回头，开到没有路的时候就调转车头向回开吧，开到一条小路内发动机突然起火，无奈之下只得弃车再找出路了。



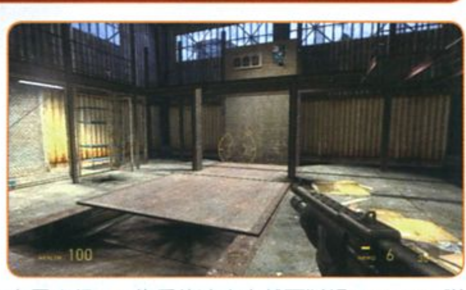
下车后发现反抗军队的战友，这位仁兄刚为 Freeman 指出逃生的路线就被直升机的机枪射死，管不了那么多了，硬着头皮往前冲吧。从火车下钻出后就要开始与直升机的正面交锋了。击败直升机的方法只有一个，就是以彼之道换施彼身，用重力枪捡起它扔下来的炸弹再向其发射，击中它 5 次之后即可结束战斗。击中它 3 次时，它会疯狂地抛下无数炸弹，此时最好躲在一个安全的角落，注意不要站在头顶有集装箱的地方，否则如果很容易因建筑物坍塌而被砸死。体力不支时可以站在 Alyx 所在位置的附近，她会丢下急救包，场地之内也有很多箱子内有护甲，旁边建筑物的 2 层还隐藏着一个补充护甲的装置。

Chapter 5 深入敌后 Under The Radar

在反抗军的帮助下成功地将直升机击落，Alyx 上前盘问他们是不是可以再帮忙把已经被 Freeman 搞坏的车修好。跟着反抗军进入一个车间，看来是找对人了，车间内的一个技师正在修理一辆报废的汽车，相比之下他们那辆破车的状况要好得多了。要想索取就先要付出，由于他们身处之所有大量的丧尸与联合军，所以反抗军也需要 Freeman 的一个小帮助。跳下反抗军指引的小屋，将屋外的丧尸清光后，从右侧的卡车跳到另一个屋内。

出屋后发现垃圾场内不断涌出的丧尸义无反顾地向对面冲去，只要不去招惹他们，他们并不会主动攻击 Freeman，看来他们另有目标。爬过铁网才发现原来是对面的几个自动防御装置在作怪，此处一定要蹲着前进，否则 3 枪就会被打死。钻过管道右侧是一个自动机枪，扔个手雷过去即可搞定。将自动机枪旁的屋子玻璃敲碎，进入解决掉几个联合军，以汽车为掩体继续向防御装置前进。中途要小心头蟹与联合军的进攻。爬上装置所在的屋顶，由于卡车上有无限的手雷，所以尽情地向屋内扔手雷将联合军清理掉吧。跳入房间内使用手雷将加农炮炸毁就大功告成了。





出屋与 Alyx 汇合，跟着她返回车间就能够看到已经修好的汽车了。好心的反抗军还为我们的新车配备了雷达，在前进的途中如果发现雷达上出现那经典的 Logo，就是说明附近隐藏着补给点，其中一个补给点在一个仓库之中，开启仓库的开关在 2 层，这里需要玩家将铁板放下，然后站在向铁板的下方扔一个手雷，迅速地站在铁板上，手雷爆炸后的冲击力就可以将 Freeman 弹到上层（不必担心体力问题，上层有一个体力补给装置），找到全部补给点还可以开启一个相关的成就。

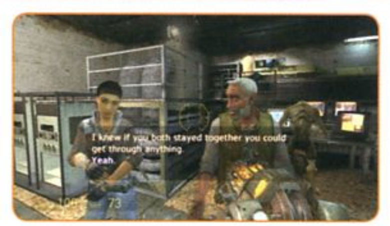
沿着盘山路来到山顶，正在一个小镇的道路上穿行时，却中了敌人埋伏，两张粒子网拦住了汽车的去路，大批联合军随之出现，头顶的轰鸣声说明他们又有一架直升机助阵，赶快下车躲进旁边的屋内。在屋内抵挡住几匹敌人的进攻后会有 3 个狩猎者冲进屋内，由于屋内的空间较小还是要小心它们的冲撞攻击。解决掉所有敌人，从房间的

地下室出去。看来要想办法切断这个镇子的供电才能将粒子网解除，顺着漂浮在上空的电线找到电力控制室，注意中途还会遭到的敌人伏击。在 Alyx 解除控制室的粒子网，Freeman 刚刚进入时控制装置失灵，可怜的 Freeman 又被困在其中。将房间角落的梯子打下，通风口进入控制室，将卷帘门打开后立刻使用重力枪将光球打出控制室即可破坏供电装置。

返回停车的地方开着车没走多远前面的道路就被一堆乱石挡住，从左侧的木板上飞车跃下即可。雷达上显示的补给点被绳子吊在空中，使用重力枪扔个石头就能将补给物品砸下。Freeman 在水闸前查看的时候，一个三角机甲突然出现，好在久违了的大狗跳出来漂亮地干掉了三角机甲，与大狗重逢的 Alyx 自然兴奋不已。此处已经离目的地不远，接下来就是开车跟着大狗达到白森林基地了，比它先到达基地可以解开一个成就。



Chapter 6
我们共同的敌人 Our Mutual Fiend



进入白森林基地，打探到伊莱博士现在正在第一发射室的存储装置中，此时基地中突然拉起警报，就在 Freeman 准备端起枪战斗的时候，警报声却又嘎然而止，从士兵的口中得知，最近基地的周围那些该死的乌鸦总是会触动警报，搞得人们都精神紧张。终于在存储装置中见到了伊莱，一阵寒暄之后，决定先办正事，把数据交给麦格森才算是真正的完成了任务。正在克莱那解码数据之时，警报声再次响起，难道又是乌鸦在作怪吗？在麦格森的催促下，Freeman 不得不向往事发地点查明警报的真伪。

下梯子乘坐升降机来到下层，将漏气的阀门关闭，再打破发射室外闸门开关的玻璃，拉下开关后，弗地岗人在里面会将闸门打开。进入第二发射室发现情况要比想像中的糟糕得多，原来警报是真的，走在 Freeman 前方的士兵被突然出现的狩猎者逮个正着，伴随着士兵痛苦的呻吟声，Freeman 前方的闸门也慢慢地关闭。从身后狭窄的通道可以爬到发射室中，从通道出来解决掉几个乱蹦乱跳的狩猎者算是解除了发射室的危机（房间内有很多可以吸起来的物品，用重力枪能够很快干掉狩猎者）。接下来的任务就是封闭火箭发射口，防止更多敌人侵入基地。关闭房间上层漏气的阀门，从旁边梯子上去。被照明弹映得通红的通道之中有不少联合军和自动机枪，自动机枪可以使用重力枪吸取油桶将其打翻（最好是不会炸的铁桶）。在打败了一个狩猎者后，从前方的水池跳下再沿着铁架向上就能够来到火箭发射口的控制室。由于控制室已经被联合军占领，正面的火力太猛，所以要采取迂回的战术从左侧的通道绕行，靠近控制室时向窗户内扔几颗手雷把机枪炸坏就可以冲进去了。



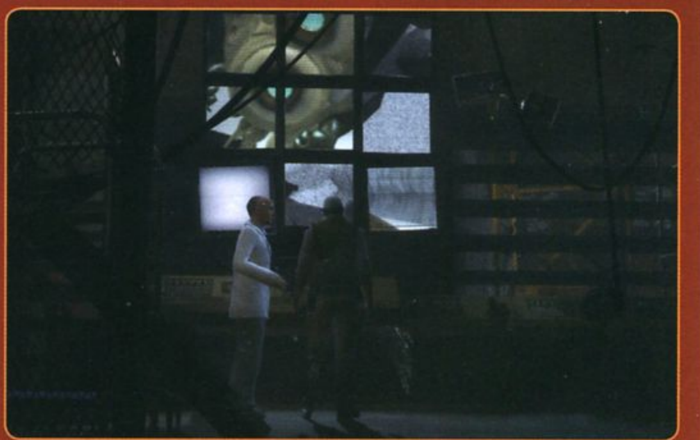
关闭发射口后，与 Alyx 汇合将残余的敌人消灭，跟着弗地岗人再次找到伊莱商量接下来的对策。在大屏幕上亲眼目睹了朱迪斯遭受狩猎者的袭击后，麦格森又给 Freeman 安排了新的任务。原来这家伙开发了一种名叫“麦格林装置”的新型武器，只要将这个东西安放在三角机甲的头上，再想办法弄爆它就能够将三角机甲一击杀死。只有确保没有三角机甲的干扰才能成功发射火箭，而安放这个东西的最佳人选自然是重力枪不离手的 Freeman。出门根据麦格森的提示做了几次演习，即可以投入真正的战场了。

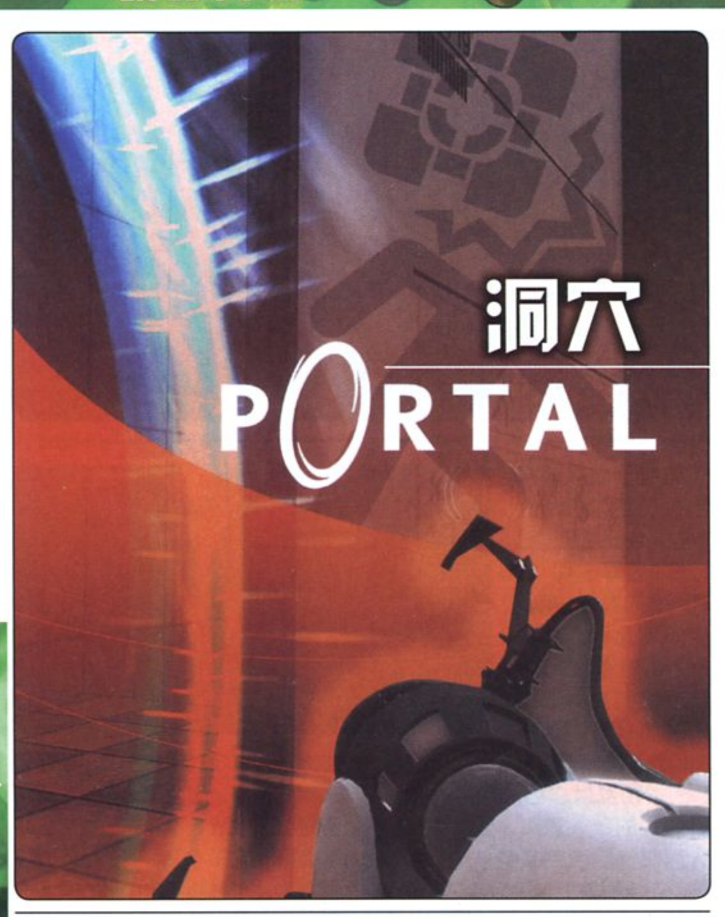
接下来就是最终的大决战了，联合军为 Freeman 提供了新改装的汽车，这个汽车将在战斗中起到关键的作用，因为车上的雷达可以清楚的显示敌人以及麦格林装置补给装置的位置（红点为敌人的位置，蓝点为麦格林装置的位置，汽车的后放可以挂一个麦格林装置）。我们可以控制 Freeman 开着车在各个三角机甲之间赶路，注意三角机甲出现后会向白森林基地进攻，如果在它将防线击垮前没有将其杀死就会导致任务失败，所以杀死三角机甲的速度一定要快。每个三角机甲周围都会有 2 到 3 个狩猎者，最好把它们解决掉再使用麦格林装置，以免手中的麦格林装置被它们打爆，对付它们可以直接开车将其撞死，或使用重力枪吸取大木块砸死它们。在坚持住了数波三角机甲的进攻后，终于迎来了战斗的胜利。

Chapter 7
倒数一 T-Minus One

返回基地开始进行火箭发射的最后阶段，按下启动开关，目睹着远方传送门的慢慢关闭，Freeman 与 Alyx 新的旅程马上就要开始了，这次他们要去寻找朱迪斯。正在伊莱老人与 Alyx 送别之时，悲剧发生了，从天而降的探员夺去了老人的生命，在它们马上要向 Freeman 和 Alyx 动手的时候，大狗再次挽救了两人的生命。二章在悲剧中嘎然结束，让我们共同期待三章还会带给我们怎样的震撼与感动！







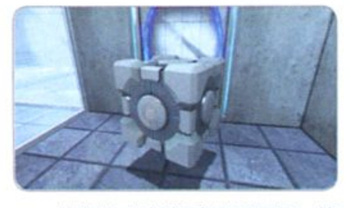
Testchamber 00

开始后被困在房间之内什么都不能干，等待墙上的倒计时结束房间的门上会被开出一个洞，从洞中出来就会开始我们的第1个谜题，那是非常简单的。

在前方按X键拿起从上方掉下来的方块，走到身后的大红色按钮前，放下方块出口的门就会被打开，进入前方的电梯谜题结束。没错，第00号谜题就是这么简单，它惟一的作用就是告诉你，左摇杆是控制人物移动，A和LB键是跳跃，X和RB键是拿起和放下物体，以及用方块压住红色按钮才可以打开出口的门。

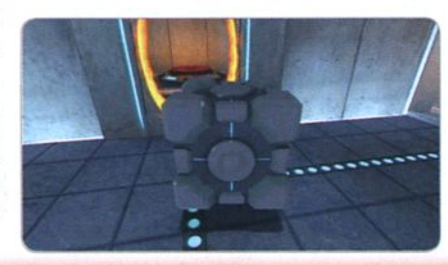


Testchamber 01



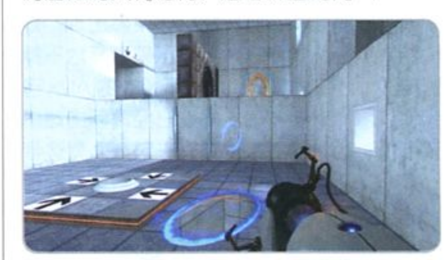
从电梯内出来后跳到下层，转身会发现身后出现了一个橙色的洞口。进入橙色的洞口拿起房间中的方块，却发现房间中并没有出路，安心地等上一小会儿面前的墙壁就会出现蓝色的洞口，赶快进入洞口，否则一段时间后蓝色的洞口会消失，那就要再等上一阵子了。

从蓝色的洞口出来，转身观察身后的橙色洞口，会发现洞口内的空间在不断地变换着，等待洞口内的空间变成红色的按钮时快速进入，将方块放在按钮上再从蓝色洞口出来。等待橙色洞口内的空间变成出口时进入，走出出口登上电梯完成本谜题。这个谜题是要告诉大家橙色和蓝色洞口的作用，以后的谜题全靠它来完成了。



Testchamber 02

在这个谜题中我们终于可以得到那把洞穴枪了，在拿到枪之前我们能做的只有等待，沿着开启的门下楼梯到达下方，等待墙壁上开启蓝色的门口立刻进入。接下来是继续等待，等到身后的门中的空间变为放有洞穴枪的地方后立刻进入。

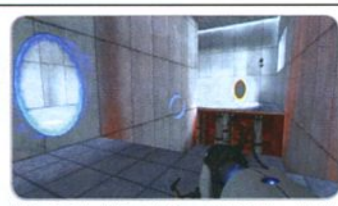


获得洞穴枪就好办多了，我们可以看到上方出口附近开了一个橙色的洞穴。在所在的地点按RT键随便开一个蓝洞（最好是在地面上开洞穴），跳进去就可以从上方橙洞中出来。从出口进入电梯本关完成。

Testchamber 03

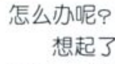
从电梯中出来走不远就能够看到面前距离对面之间有一个很长的裂口，显然不可能从这里直接跳到对面。不过似乎对面有一个橙色的洞穴，这下就有办法了，在附近开一个蓝洞，进去后就能从对面的橙色洞穴中出来。

出来后发现出口在对面的平台上，靠普通的跳跃依然是不行的。



使用手中的洞穴枪才是正道，瞄准对面出口两侧的墙壁，按RT键开启一个蓝洞，进入身旁的橙洞即可从对面出口的蓝洞中出来。进入出口登上电梯，本关完成。

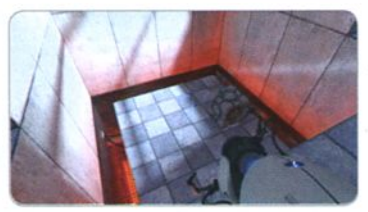
Testchamber 04



一出电梯迎面就能够就看地面上的红色按钮，看来又要用到方块来打开机关了。向前走不远就能看到右侧墙壁上的橙色洞口。出口旁的机器扔出的方块掉在了下方的深坑之中，想开机关就必须拿到这个方块，跳下去之后却发现根本就没法从这里跳出去，怎么办呢？

想起了刚才墙壁上的那个橙洞了吧，或许能从那里出来。没错，在深坑之中的墙壁上开一个蓝洞，进入蓝洞就会发现自己从刚刚的那个橙洞之中出来了（记得带上方块再出来）。把方块放在红色按钮上，过关！





Testchamber 05

这个房间之中的地面上有两个红色按钮，这就意味着我们不能向以前一样找到一个方块放在按钮上就能大摇大摆地从出口走出，这次我们要完成双份的工作。首先，就是要找到这两个方块所处的位置在哪。

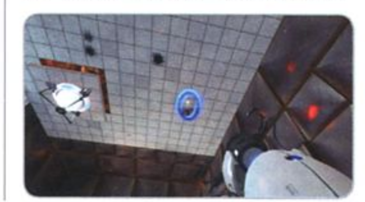
第1个方块在橙洞对面的平台上，想要直接使用蓝洞到达那里显然是不可能的。先随便开一个蓝洞进入，从上方橙洞中出来就可以看到对面平台上的方块，在对面平台旁开一个蓝洞（蓝洞的位置要确保出来后能够站在平台上而不掉下去）。拿到方块跳下去放在红色按钮上。接下来就要找第2个方块了，它就在出口对面的深坑之内，同上一关的方法类似，跳下深坑开一个蓝洞，拿着方块走出蓝洞即可从上方的橙洞中出来，把方块放在另一个红色按钮上即可过关。



Testchamber 06

从本关开始谜题进入了一个更高的阶段，房间中出现了一个不断发射光球的装置，千万不要试图去靠近它，因为那个光球能够轻易地将你杀死。我们可以看到发射光球的装置下方是一个橙洞，而进入橙洞中的光球就从此消失不见，它们会从那里出来呢？那将是解谜的关键所在。

随便在地上开一个蓝洞，进入橙洞的光球就会从蓝洞之中冒出并打在墙壁或天花板上。观察了一圈屋内的环境，也就地面上那个冒着红光的机器比较可疑。好了，在地面上冒着红光的装置的正上方天花板上开一个蓝洞，让光球射进那个装置就能够放下出口前的升降机。



Testchamber 07

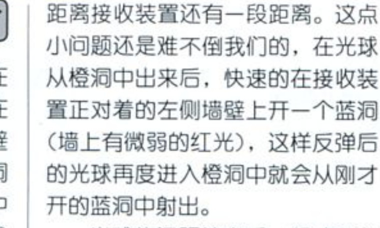
这次的光球是在空中横向漂浮，而冒着红光的装置则被安放在了天花板上，它的正下方是橙洞，看来要想办法把光球从橙洞中引出。向右应该能够看到光球打在墙壁上的灼烧点，对着那个点开一个蓝洞就能让光球从橙洞中射向冒着红光的装置。



光球消失后前方的移动平台开始运转，在平台移动轨迹的最左侧上方开一个蓝洞，然后站在房间中央的橙洞向下看，看到平台引动到此处后，立刻虫橙洞中跳下即可落到平台之上。当平台移动到最右侧时，跳到出口前，上电梯过关。

Testchamber 08

这个房间中发射光球的装置在左侧的墙壁上，而接收装置则是在右侧的墙壁上。对着光球打在墙壁上的点开一个蓝洞，这样射进蓝洞的光球就会从左侧墙壁上的橙洞中出来打在右侧的墙壁上，不过显然距离接收装置还有一段距离。这点小问题还是难不倒我们的，在光球从橙洞中出来后，快速的在接收装置正对着的左侧墙壁上开一个蓝洞（墙上有微弱的红光），这样反弹后的光球再度进入橙洞中就会从刚才开的蓝洞中射出。





光球的问题搞定后，移动平台启动，在附近开一个蓝洞，从房间中部的橙洞中出来。然后在接收装置上虚线的尽头出开一个蓝洞，转身观察橙洞中的状况，移动平台出现后走到平台上就能解开这个谜题了（注意不要掉进水中）。

Testchamber 09

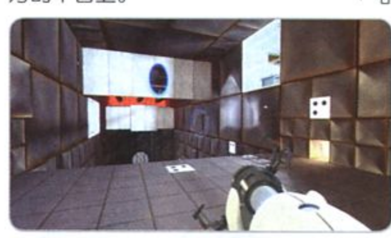
看到右侧的那个能量门了吗，如果你想拿着方块直接通过这里，那是不可能的，因为方块一碰到能量波就会消失，而且洞穴枪也穿不过这道门。橙洞在左上方的平台上，看来还是要拿洞穴枪来做文章了。在附近开一个蓝洞后，拿着方块进入蓝洞来到橙洞所在的平台。



放下方块向能量门的方向看去，会发现门的上方有一个小洞，对着洞在对面房间内开一个蓝洞。拿起方块转身进入橙洞就能够达到对面的房间了，把方块放在红色按钮上搞定收工。

Testchamber 10

本关第一个房间的构造非常简单，出电梯就能看到对面平台上的出口。可是面前那个不高不矮的台阶，任凭我们使出吃奶的力气也跳不上去，而房间之内也没有任何可以利用的道具。转身能够看到上方的橙洞，在地面上开一个蓝洞，纵身跳下即可从橙洞中跳出并落在前方的平台上。



下一个房间内的谜题也有些类似，橙洞依然在身后高处。我们在地面上还可以看到提示，大体的意思是说利用重力加速度以及惯性就能够飞跃得更远。既然都提示的这么清楚了，我们就照办吧，在前方深坑之内开一个蓝洞，跳下去就可以到达对面了。

第三个房间的状况要稍微复杂一些，不过原理还是一样的。这次的橙洞在房间的最下层，房间入口的上方会伸出一个板子。在板子上开一个蓝洞，从橙洞中跳下到达地面上有两个圆点的平台，上方再次伸出一个更长的板子，在刚伸出来的板子上开个蓝洞再跳进橙洞中即可到达出口前。

Testchamber 11

本关的结构比较复杂，开始时可以通过前方的玻璃观察一下房间内的布局。橙色洞穴会按照一定顺序出现在四面墙壁上的一面，其中三面墙的下方是水潭，掉下去就会GAME OVER。在附近墙壁上开一个蓝洞，观察洞中的情况，看到红色的按钮时立刻走进洞中。

按下红色的按钮能够开启橙洞上方的闸门，在闸门关闭前快速地在闸门后方的墙壁上开一个蓝洞。等待光球在你身后开启橙洞时，立刻走进橙洞就会发现自己来到了刚才闸门后的房间之中。这个房间高处的光球发射装置会不断射出光球，所以小心不要让光球砸到你的



脑袋。墙壁上光球灼烧出的黑点就是玩家要开启蓝洞的位置，但是要注意开启蓝洞的时机。只有等待房间中央橙洞出现的位置在光球接收装置的对面时（可以透过房间中的玻璃观察到），开启蓝洞才能让光球成功地射入接收装置中。



光球被成功接收后，中央的平台开始移动，走到刚才开启的蓝洞前，等待洞外的空间切换到移动平台时再跳到平台上。在房间中央的平台上可以使洞穴枪获得发射橙洞的能力，按动前方的红色按钮开启出口前的闸门，立刻在闸门后开一个洞，然后转身在刚才开启蓝洞的位置再次开一个蓝洞，通过移动平台跳进蓝洞即可到达出口旁。

Testchamber 12

本关其实和 Testchamber 10 非常相似，只是这次橙洞和蓝洞都是由我们亲手开启的。现在最下方的平台开一个洞穴（攻略中为橙洞），然后在上方的板子上开启另一种颜色的洞穴（LT 键开启橙洞，RT 键开启蓝洞），利用重力加速度和惯性不断向上跳跃。

到达地面上有红色按钮的平台就能够看到上方的出口，但是方块也在上方的平台，不想个办法把方块搞下来是肯定过不了关的。转身在向上翘起的那个板子上开一个蓝洞，跳到2层（地面上有两个黑色圆点的平台），再从2层跳进底部橙洞中就能够来到最上层的平台。拿到方块后跳到3层把方块放在红色按钮上，再按照刚才的方法跳到最上层即可过关。



Testchamber 13

透过房间的玻璃可以看到下一个房间中有两个红色按钮，而方块则只有一个，所以我们的首要任务就是将这个房间中的方块弄出去。首先在上层的墙壁上开一个蓝洞(也可以是橙洞，随玩家喜欢)，然后在身边的墙壁上开一个橙洞，从橙洞中进入来到上层，拿到方块后将方块放在红色按钮上打开通向下一个房间的闸门。再次进入橙洞来到上层，从闸门中到达下一个房间。在房间的墙壁上开一个蓝洞，从橙洞中出来就可以把压在红色按钮上的方块带到下个房间了。



红色按钮所在的两个平台的线路上有光球在来回移动，所以要现将光球处理掉。在房间内接收光球装置正上方的天花板上开一个橙洞，然后再光球灼烧的黑点上开一个蓝洞即可解决光球的干扰。在较高的那个红色按钮所在的平台侧面或正上方的天花板上开一个蓝洞，然后在地面开一个橙洞，带着方块跳进橙洞把方块放在按钮上。接下来就要把旁边正在移动平台上的方块拿下来了，在平台移动线路的正上方开一个蓝洞，从橙洞跳到移动平台上把方块拿下，按照较高的那个红色按钮的方法把第 2 个方块放在上面即可开启出口。到达出口前的平台方法想必大家已经知道了，没错，在平台的正上方天花板上开一个蓝洞即可。

Testchamber 14

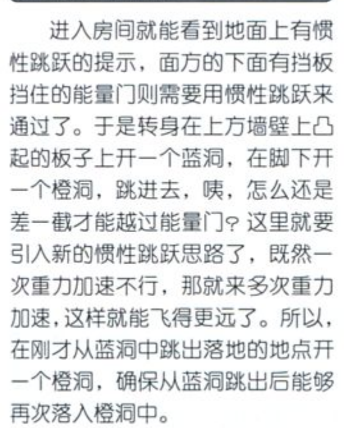


向右走的道路可以看到地板上有一个红色的按钮，看来前方的门需要找个东西压住按钮才能打开。既然右边的路走不通，就先到左边去看看吧。地面上出现的台阶在一段时间后会恢复，不过也不用担心，万一赶不上也可以使用重力枪开个洞上去。来到左侧道路的尽头就能够看到高处平台上的方块，地面上还有惯性跳跃的提示。该怎么做大家都已经知道了吧，没错，在方块所在平台对面的墙壁上开一个蓝洞，然后走到刚才出现台阶的那个深坑上方，在深坑底端开一个橙洞，从高处跳进橙洞中就能到达方块所在的平台了。

拿到方块后前别着急离开这里，看到那个光球接收装置了吧，在它顶部的天花板上开一个蓝洞，然后再拿着方块放在右侧道路上的红色按钮上打开前方的门。进入门跳过几个会升降的平台（小心不要掉到水中）发现光球，在光球灼烧出黑点的墙壁位置开橙洞，这样就能使光球射进接收装置。返回出口处乘上升降机就能过关了。

Testchamber 15

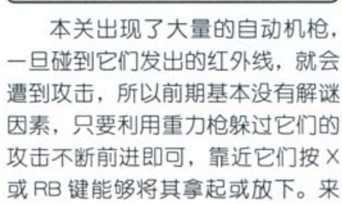
进入房间就能看到地面上有惯性跳跃的提示，面方的下面有挡板挡住的能量门则需要用惯性跳跃来通过了。于是转身在上方墙壁上凸起的板子上开一个蓝洞，在脚下开一个橙洞，跳进去，咦，怎么还是差一截才能越过能量门？这里就要引入新的惯性跳跃思路了，既然一次重力加速不行，那就来多次重力加速，这样就能飞得更远了。所以，在刚才从蓝洞中跳出落地的地点开一个橙洞，确保从蓝洞跳出后能够再次落入橙洞中。



飞过能量门后进入第 2 个房间，这里是一个光球的谜题，发射装置与接收装置都被能量门隔开，在开启了洞穴后只要经过能量门，洞穴就会消失。使用在灼烧点与接收装置上方开洞的老办法是行不通了。首先还是要在灼烧点开个蓝洞，而橙洞要开在出口的上方，等到光球从橙洞射出后，立刻走进接收装置所在的能量门让洞穴消失，这样光球就会在这一侧进行反弹。光球反弹几次有就会消失，接下来的速度也要快，在能量门内光球的灼烧点上开蓝洞，然后在接收装置的上方开橙洞就能让光球射到接收装置内了。



第 3 个房间内的第 1 个能量门通过的方法和第 1 个房间内的类似，不过技术含量高了一些。首先还是要在身后高处的板子上开蓝洞，而橙洞则要开在旁边小房间内的深坑底部，跳进橙洞后要即可朝着地面再开一个橙洞，这样才能保证从蓝洞跳出后再次掉进橙洞中。如法炮制越过第 2 个能量门，接下来就要解决光球的问题了，我们能够看到正面墙壁上有两个倾斜的板子，首先要在左侧墙壁灼烧点正对的右侧墙壁上开个蓝洞，然后在左侧灼烧点开个橙洞就解决问题了。利用惯性惯性跳跃越过能量门，在出口旁开个蓝洞，然后在箭头只是方向的下方开个橙洞，观察蓝洞中的情况，跳到移动的平台上立刻再向远处箭头方向开个蓝洞，从橙洞中跳到前方的移动平台，如此几次即可从到达下一个房间。



第 4 个房间要求玩家的手脚一定要够麻利。接收装置前有两道闸门，想让光球射进就必须先开启这两道闸门。闸门的开关分别在房间上层左右两个房间之内，由于闸门在一段时间后就会关闭，所以开启一道闸门后乘升降机再到去另一个房间开下个闸门在时间上是来不及的。我们可以以一个房间内开个蓝洞，橙洞开在另一房间，这样就能快速地打开两道闸门。接下来要在闸门关闭前将光球引导进接收装置，两个洞口的位置是入口上方凸起的板子和地面光球的灼烧点。



Testchamber 16

本关出现了大量的自动机枪，一旦碰到它们发出的红外线，就会遭到攻击，所以前期基本没有解谜因素，只要利用重力枪躲过它们的攻击不断前进即可，靠近它们按 X 或 RB 键能够将其拿起或放下。来到一处地面写有“HELP”的场景能够发现两个方块，这下就有了对付自动机枪的武器了，看到前方自动机枪上方天花板上的红色叉子了吗，在那个位置开个蓝洞，然后在身边开个橙洞，把方块对准机枪丢下去就能将其砸倒。以此方法将出口房间内的所有机枪搞定，再将方块放在红色按钮上，门打开后要小心前方还有两挺自动机枪，使用方块砸它们或在他们身后开洞都能通过。



Testchamber 17

这谜题中，玩家需要带着方块从关卡的开始直到结束。拿到方块前方的台阶可以把方块垫在脚下跳上去，再把方块捡起来。在光球乱射的房间则可以利用方块把光球挡回去，如此来到下一个场景中。

这个房间如要把 3 个光球都射进接收装置，第 1 个在左边的房间内用方块把光球反射到接收装置即可。第 2 个则要返回刚才来的道路，在灼烧点上开个蓝洞，然后返回在斜着平台上的接收装置对面的斜坡上开个橙洞。最后一个比较繁琐，接收装置前方有两道闸门，需要压住两个红色按钮才能够开启两道闸门让光球通过。首先把方块放在离接收装置最近的那个红色按钮上，然后要回到关卡中首个光球发射装置那里，在灼烧点开个蓝洞，再次返回第 1 个闸门前，蹲在按钮的边缘（确保光球不会打到你），在对面凸起的墙壁上开个橙洞，让光球通过闸门即可。

拿着方块跳过升起的 3 个平台，把方块放在前方的红色按钮上，进入打开的闸门按下开关，再快速把方块扔进开启的装置中即可打开出口的闸门。



Testchamber 18



关卡中的第1个水坑比较好通过，对着对岸上方的天花板开个蓝洞，然后在身边开个橙洞即可。第2个高台需要在上方天花板开个蓝洞，然后在正前方的墙壁上开个橙洞，跳进橙洞就能从蓝洞中掉到高台上（注意不要跳进水中）。

以同样的方法一直来到出口所在的第4层平台（地面上有4个黑圆点的标志），需要拿到方块压住红色按钮才可以打开出口，而方块和按钮都在对面的高台之上，又轮到惯性跳跃登场了。在出口上方凸出的板子上开个蓝洞，然后在黑圆点标记下方的平台上开个橙洞，跳进橙洞中进入下一个房间。

按下红色按钮打开伸缩的挡板，走进房间后小心里边的自动机枪，可以利用洞穴将光球引到它们所在的线路上从而干掉它们。光球的接收装置在房间的左侧，而控制装置前闸门的开关则在高处，可以在开关旁的板子上开个蓝洞，然后在附近墙壁上开个橙洞，跳进橙洞的同时按X键即可打开闸门，但是闸门关闭的速度非常快。看来正确的顺序是先把光球引过来再按开关。在闸门正对的墙上开个蓝洞，然后在光球灼烧点开个橙洞，光球射入橙洞后立刻在开关对面的板子上开橙洞，然后在附近墙壁上开个蓝洞迅速按下开关（速度一定要快），这样就能在闸门落下前使光球进入回收装置。跳上移动的平台，在平台到达对面时跳到下方按钮所在的地方，按下按钮后，房间的入口上方会出现以个斜向上的板子，在它缩回去之前开个蓝洞，然后迅速在两侧的墙壁上开个橙洞来到房间的入口，在右侧底部的平台上开橙洞跳入即可跳到方块所在的平台。拿着方块跳上移动平台返回房间入口处，把方块放下再去对面按下开关就可以走出这间房间了。



把方块放在红色按钮上打开出口的闸门，利用洞穴到达出口所在的平台来到下一个场景。这个房间的谜题非常过瘾（也非常容易晕……），首先在前方最低的平台上开个蓝洞，然后在身体左侧深坑的底部开个橙洞，跳入橙洞，身体在空中时对着更高的那个平台开个橙洞，这样再次掉进蓝洞时就能从更高的平台中出来（瞄准时建议只用右摇杆，否则容易掉进水里），如此蓝橙反复交替几次就能够到达出口所在的平台上了。

Testchamber 19



第1个房间内光球的谜题想必已经难不倒大家了，只要在两个斜板上各开一个洞穴就能让光球射进回收装置。接下来利用洞穴到达前方按钮所在的平台，按下按钮闸门就会打开，但是开启的时间时间只有1秒钟左右，想要在这么短的时间内站在移动平台上通过是不行的，所以就要利用洞穴了。开启闸门立刻在闸门另一侧开个蓝洞，然后在身体附近开个橙洞，这样就能从橙洞中跳到移动的平台上了。

在墙壁两端不断移动的光球可以使用洞穴把它弄走。正前方有个板子挡路时，需要在板子上开个蓝洞，然后在板子后方左侧或右侧的墙壁上开个橙洞，然后从洞中再跳到移动的平台上。移动平台开进火焰前，对着上方的墙壁开个蓝洞，然后在身体侧面的墙壁上开个橙洞，跳进橙洞来到上方的平台。然后利用惯性跳跃到达对面高处的破烂不堪的场景内。在这里同样是利用洞穴前行，最后跳入破裂的传输管道，会发现来到了Testchamber 09的场景。这次就不用那么麻烦了，踩在按钮上在闸门另一个的墙壁上开个蓝洞，然后在身边开个橙洞即可通过。



从电梯口跳下被困在铁笼之中，在电梯口底部开个橙洞，然后在铁笼外的墙壁上开个蓝洞。出铁笼站在升降的平台上向前方的平台发射个蓝洞，然后蹲在平台的下方开个橙洞来到平台的上方，跳上伸缩的活塞，在前方铁网外开个橙洞，返回刚才可以开洞的平台上方开个蓝洞跳入。越过铁网在身后高处的墙壁上开个蓝洞，从橙洞跳到上方的平台。

到达满是活塞的房间，站在中央活塞上，等待活塞到达最高点在对面洞口的墙壁上开个蓝洞，然后在随便开个橙洞就能上去。下一个活塞的房间同样是要用到向上开洞穴不断向上，注意观察可以开洞穴的墙壁，到达上方的铁笼之内后，向斜右方开个蓝洞，然后在身旁开个橙洞，看准活塞移动过来是跳到活塞上。站在活塞上转身在刚才开蓝洞位置的最右侧开个蓝洞，然后在活塞底部开个橙洞，跳入橙洞利用惯性到达最高出的平台。到达上方全是运动的活塞的房间，利用洞穴到达高处的活塞上，在最顶部的平台上开个洞穴即可。

进入3个闸门内都是自动机枪房间，现在身边开个蓝洞，然后等待闸门打开后立刻在机枪身边开个橙洞，进入橙洞把机枪举起，它们就不能再嚣张了。在有机械手的闸门内，通过上方的缝隙开个洞穴，然后到达上方的房间。在输送管道上方天花板开个洞穴，然后从管道上跳到上层。跳进有自动机枪的空间，举起机枪前方的挡板即会开启，下去后在挡板上开个蓝洞，然后利用惯性跳跃到上方的平台。

进入能量门后来到一个白色的房间，利用自动导弹把两扇玻璃窗打碎从另一侧的门中逃生。前方的房间内又有一扇玻璃窗拦路，在正对着玻璃窗的墙壁上开个蓝洞，然后返回有自动导弹的房间，开个橙洞，吸引导弹从蓝洞射出击碎玻璃窗。然后在吸引导弹发射时，听到嘟嘟的声音后，立刻在输送管道的正对面上方墙壁上开个蓝洞，这样就能使导弹把管道炸破，拿着落下来的方块垫脚跳进前方的通风口。透过扇叶在下方的墙壁上开个蓝洞，然后返回刚才的房间开个橙洞进入下水道中。

在下水道中使用几次洞穴来到一个有许多闸门，闸门后都是自动机枪的房间，按照老办法将自动机枪全部搞定。经过几次洞穴来到最高的斜面上，向下方开一个蓝洞，然后在斜面上开个橙洞，跳进蓝洞后利用惯性到达上方的平台。干掉2个突然出现的自动机枪，看到最里端上方有个出口，在地面开个蓝洞，然后在闸门的场景最底端开个橙洞，纵身跳入洞中就能够跳上那个出口了。

经过一段长长的走廊终于来到中心控制室，将紫色球形装置扔进前方的销毁容器中（在开关和容器旁各开一个洞穴）。接下来房间之中将不断被灌进大量的毒气，而且还有个自动导弹添乱，我们要在倒计时结束之前把所有的球形装置都扔进销毁容器才能解除危机。对着上方的墙壁发射一个蓝洞，然后再地面墙壁上发射个橙洞，然后吸引导弹击中上方的控制装置即可打下一个球形装置。





这是《橙盒版》中5个游戏中惟一一个支持网络对战的游戏，不过你要想体验到它的乐趣，也只能上 Xbox LIVE 与人对战，因为它不支持单机模式。在《军团要塞 2》共有6张对战地图，不同的地图针对不同的对战模式。其中“领土争夺”模式是新增的对战模式，敌对双方从各自的基地开始，然后游戏在4个控制点中随机选择2个，接着关闭不相关的区域。一旦有队伍成功占领1个控制点，地图将重新开始并且挑选2个新的控制点，玩家队伍的最终目标是袭击并占领敌方的基地，为了完成这个目标，有时候玩家必须完全占领4个控制点才能开启前往敌方基地的路径。“突然死亡模式”则会在回合计时器结束时启动，一旦进入突然死亡，所有玩家都不能重生，这种设计不但能提高战斗的激烈程度，也强调团队合作的重要性。“夺取文件”模式中我们要争夺得不是敌人的旗帜而是一个公文包，它显然是从夺旗模式演变而来的。

游戏在对战模式与系统与大部分 FPS 游戏的联机部分很相似，但是它最大的特色就是玩家可以选择不同的职业来开始游戏。游戏为玩家准备了9种职业，每种职业所具备的能力与装备的武器都不同，所以选择不同的职业玩起来的感觉截然不同。下面就为大家主要介绍每种职业的能力以及它们的基本数值。

Offense Classes

侦察者 Scout

初始体力：125
移动速度：非常快
主武器： Scattergun（弹药：6/32）
副武器： Pistol（弹药：12/36）
近战武器：棒球棒

武器数据

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Scattergun	10发每发6伤害	0.625	近距离命中对手会有伤害加成
Pistol	15	0.25	单发威力较小，逃生时再用吧
棒球棒	35	0.5	最快也是最弱的近身武器

侦察者的移动速度与高速射击是最具优势的能力，配合近距离大威力的猎枪，最适合在战斗的最前方与对手进行近战。由于自身绝佳的机动性，所以可以采取一击脱离的战术，基本没有对手可以追上你。在狭窄的场地与广阔的场地中都能够发挥不错。二段跳的能力也能让侦察者跳到别的职业无法到达的地点。仅仅125的体力是侦察者的致命伤，作为活跃在前线的成员，这么少的体力很容易被干掉，对玩家操作的要求较高。

士兵 Soldier

初始体力：200
移动速度：慢
主武器： Rocket Launcher（弹药：4/36）
副武器： Shotgun（弹药：6/32）
近战武器：铲子

武器数据

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Rocket Launcher	90	0.8	爆炸后产生的流弹也具备一定攻击力
Shotgun	10发每发6伤害	0.625	近距离伤害高
铲子	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

士兵装备的主武器是具有绝高威力，但弱点是射速较慢火箭筒。火箭筒的射程远，爆炸后的攻击范围大，在中远距离作战时具有很大的优势，但是由于射速较慢，所在在近距离时很难瞄准敌人，不过好在副武器散弹枪在近距离作战时可以弥补这个缺点。士兵是冲锋陷阵的最佳人选，由于移动速度较慢，即使有200的体力也很容易陷入险境，所以在战斗时最好与医生结伴而行。火箭筒射击地面利用冲击波跳到高处的火箭高跳能起到出人意料的效果。

火人 Pyro

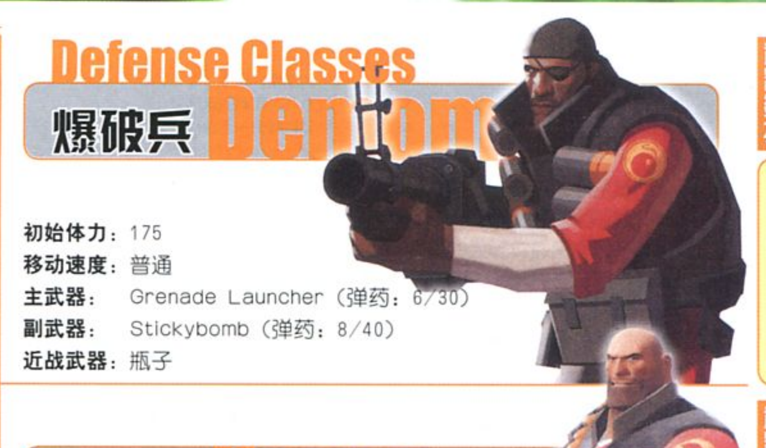


初始体力：175
移动速度：普通
主武器： Flamethrower（弹药：200）
副武器： Shotgun（弹药：6/32）
近战武器：消防斧

武器数据

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Flamethrower	每秒170	N/A	需要非常近才能造成伤害
Shotgun	10发每发6伤害	0.625	近距离伤害高
消防斧	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

火人可以说是最为难缠的对手，火焰喷射器每秒170的伤害是非常恐怖的，一旦被粘上就很难脱身，所以说火人是近战杀手，很少有人能在与火人的近战中占得便宜。空间狭小的场地中最适合火人的发挥。不过与高攻击力比起来，他的弱点也是非常明显的，因为火人的主副武器都是近战型的，它们的射程非常有限，如果在距离较远时被敌人发现会没有什么还手的机会，碰到速度较快的侦察者会全面落于下风。火焰喷射器不能即时填弹也是缺点之一。



Defense Classes

爆破兵 Demoman

初始体力：175
移动速度：普通
主武器： Grenade Launcher（弹药：6/30）
副武器： Stickybomb（弹药：8/40）
近战武器：瓶子

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Grenade Launcher	90	0.6	爆炸中心的攻击力更高
Stickybomb	120	0.6	爆炸中心的攻击力更高
瓶子	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

爆破兵的枪榴弹发射器、遥控炸弹、集束炸弹使他成为名符其实的爆破与防守专家，炸弹更可以破坏工兵兴建的设施。很少有人能够逃过爆破兵密集的炸弹轰炸，但是对中近距离的战斗，爆破兵就是外行了，由于他的主副武器的连射能力都不高而且填装速度需要5到6秒，所以还是更适合守在我方战线的后方，为士兵等前线角色提供火力掩护才是爆破兵最适合的任务。爆破兵面对遭遇战的办法也不多，你总不能指望用酒瓶去砸死面前乱蹦乱跳的敌人，所以爆破兵最好不要独自行动。

重装兵 Heavy

初始体力：300
移动速度：非常慢
主武器： Minigun（弹药：200）
副武器： Shotgun（弹药：6/32）
近战武器：拳头

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Minigun	4发子弹每发9伤害	0.1	远距离威力较低
Shotgun	10发每发6伤害	0.625	近距离伤害高
拳头	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

超高攻击速度的重机枪与300的体力让重装兵成为了战斗机器，别指望在与他对射后能够活下来。如果找到合理的位置甚至能够一骑当千，但是重装兵却不适合去冲锋陷阵，因为他的移动力实在是有点低。重机枪的精准度与填装速度也很是问题，一旦子弹用尽，想要逃跑可就难了。重装兵的最佳搭档是火人，因为中远距离有重机枪照着，又有近距离王者火焰喷射器，这对组合还是很让人放心的。

工程师 Engineer

初始体力：125
移动速度：普通
主武器： Shotgun（弹药：6/32）
副武器： Pistol（12/200）
近战武器：扳手

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Shotgun	10发每发6伤害	0.625	近距离伤害高
Pistol	15	0.25	单发威力较小
扳手	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

设施名	钢铁消耗	建造时间（秒）	设施生命值
Sentry Gun	130	10	150
Dispenser	100	20	150
Teleporters	125	20	150

工程师的自身战斗力是战斗型职业中最低的，不过他的能力却让他成为防守专家，基地中有了工程师的存在就会变得牢不可破。工程师可以在基地中制造比如机动机枪等防御设施，在防御战时能够发挥很大的作用，当然，他也能将敌人制造的设置拆得一干二净，多个工兵一起合作能更快速地架设起固定式机枪塔、医疗站和传送平台，是最好的支援力量。

Support Classes

医生 Medic

初始体力：150
移动速度：快
主武器： Syringegun（弹药：40/150）
副武器： Medigun
近战武器：截骨锯

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Syringegun	10	0.1	快速降低敌人的移动力
Shotgun	10发每发6伤害	0.1	为目标回复体力
截骨锯	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

虽然医生的战斗力是所有职业中最差的，但是确实队伍中最不可或缺的职业。有了他的帮助，队伍中其他职业才能发挥最大的战斗力。治疗光线能够为队友回复少量的体力，而冷冻枪则能减低敌人的行动速度。最好不要让医生单独行动，跟随在多个队友身后伺机帮助队友回复体力才是最明智。如果你只想冲锋陷阵，与对手杀得昏天黑地？看来医生这份工作不适合你，那还是选择其他职业吧。

狙击手 Sniper

初始体力：125
移动速度：普通
主武器： Sniper Rifle（弹药：25）
副武器： Submachine Gun（25/75）
近战武器：砍刀

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Sniper Rifle	50～150	1.5	瞄得越准，威力越高
Submachine Gun	8	0.1	射程短，适合近距离
砍刀	65	0.8	攻击力与攻击速度都是重量级的近战武器

使用狙击手就一定要冷静，要有趴在原地一动不动的觉悟。狙击枪超高的单发攻击力拥有一击必杀的能力，当狙击镜红心瞄准敌人眉心时，几乎可以说是很难再有活命的机会。使用距狙击手首先要学会隐藏自己，因为一旦暴露自己的行踪，就很难再命中对手。打一枪换一个地方也是狙击手应该遵守的法则，尽量与敌人保持距离，将枪口对准敌人最容易出现的位置守株待兔也是不错的战术。千万不要指望冲上去与敌人近战能占到什么便宜，除非那个是医生。

间谍 Spy



初始体力：125
移动速度：快
主武器：Revolver（弹药：6/24）
副武器：Sapper
近战武器：匕首

武器数据

武器名	平均伤害	射速（秒）	说明
Revolver	40	0.5	射速慢，但威力大
Sapper	N/A	N/A	破坏工程师的建筑物
匕首	40	0.8	背后具有一击必杀的威力

间谍的能力是可以伪装成敌兵的模样，然后偷偷溜进敌人基地大搞破坏，好像现实世界中的间谍干得也差不多是这种事。但是在《军团要塞2》中，间谍可不只有这点三脚猫的功夫，现在他们可以完全隐形，神不知鬼不觉地渗透严密的防御地区（不过隐身的时间较短）。有了这种特技，间谍再也不需要钉枪、霰弹枪、瓦斯手榴弹和镇静镖，只要一把小刀和小口径手枪就能协助队伍干掉最危险的首要目标。

全成就列表

成就名称	解锁条件	成就点数
Bone Breaker	使用重力枪扔东西砸死30个敌人	5G
Deadly Harvest	使用地雷杀死1个敌人	5G
Hack Attack!	使用Manhack杀死5个敌人	5G
Hot PotatOwned	使用联合士兵扔出的手雷炸死他自己	10G
Conservationist	使用同1个能量球杀死5名敌人	5G
Think Fast!	使用精英战士的能量球杀死他自己	10G
Grave Robber	偷走丧尸手中的手雷	5G
Zombie-que	用火烧死15个丧尸	5G
Malcontent	从公寓大楼的袭击中逃生	5G
What cat?	破坏克莱纳博士实验室中的迷你传送装置	5G
Trusty Hardware	获得1个铁棍	5G
Barnacle Bowling	使用1个油桶同时炸死5个藤壶怪	5G
Anchor's Aweigh!	搞到汽船	5G
Heavy Weapons	获得汽船的火炮	5G
Vorticough	在Water Hazard关卡中找到隐藏在洞穴中唱歌的弗地岗人	13G
Revenge!	在半条命2部分摧毁猎杀直升机	10G
Blast from the Past	在Eli实验室中找到HEV防护甲补充装置	10G
Zero-Point Energy	黑山基地东区获得重力枪	5G
Two Points	把训练大狗的球扔进Eli实验室的篮筐中	2G
Zombie Chopper	只使用重力枪通过Ravenholm关卡	25G
OSHA Violation	使用吊车杀死3个敌人	5G
Targetted Advertising	在17号公路关卡将1个敌兵钉在广告牌上	5G
One Man Army	在半条命2部分摧毁6条炮艇	5G
Keep Off the Sand!	沙地陷阱关卡中穿过海滩却没有碰到沙子	20G
Bug Hunt	使用狮蚁杀死50个敌人	10G
Flushed	使用马桶杀死1个敌人	5G
Warden Freeman	在Nova Prospekt第二炮塔的持续攻击下存活下来	10G
"Radiation Levels Detected"	在半条命2部分穿过City 17地下的有毒隧道	5G
Plaza Defender	在反叛者一号关卡中存活下来	10G
Counter-Sniper	在City 17中干掉全部的狙击手	5G
Fight the Power	摧毁发电机来关闭Supression装置	10G
Giant Killer	City 17中在屋顶的废墟战斗中存活下来	10G
Lambda Locator	在半条命2部分找到所有隐藏黑山地基的标记	15G
Watch Your Head!	在Citadel主电梯到达底部时保持它的完整	5G
Containment	控制Citadel的核心	5G
Pacifist	控制Citadel的核心且不杀死一个潜行者	10G
Car Crusher	在一章部分使用汽车撞死15个狮蚁	5G
Elevator Action	在到达停车场车库的电梯前生存下来	10G
Live Bait	在一章部分帮助Alyx成功狙击30名敌人	10G
Attica!	在医院顶楼击毁炮艇	5G
Citizen Escort	掩护同伴逃出火车时不让他们其中的任何人死掉	15G
Escape From City 17	同Alyx一同逃出Ciyt 17	20G
The One Free Bullet	在一章中不浪费任何一颗子弹	40G
Acid Reflex	杀死一个酸性狮蚁	5G
Get Some Grub	在二章部分杀死所有的狮蚁幼虫（333只）	20G
Pinata Party	在二章部分找到并破坏所有的虫网	5G
Into the Breach	帮助Griggs与Sheckley守住狮蚁的进攻	5G
Hit and Run	在二章部分开车撞死20名敌人	5G
Puttin' On a Clinic	在二章部分与直升机的战斗中发射炸弹没有失误	15G
Cache Checker	在Under The Radar关卡中找到所有雷达上的隐藏点	10G
Gordon Propelled Rocket	在Under The Radar关卡中获得隐藏的火箭筒	5G
Pedal to the Metal	在与大狗的赛跑中首先到达百森林基地	5G
Little Rocket Man	把小矮人带上火箭发射到太空	30G
Neighborhood Watch	在最后一场战斗中保护所有建筑不被破坏	35G
Payback	使用狩猎者发出的子弹杀死它自己	10G
Lab Rat	充分的利用洞穴枪	5G
Fratricide	使用方块过关	5G
Partygoer	在判断位置时做出正确的决定	5G
Heartbreaker	完成Portal中的所有关卡	10G
Terminal Velocity	跌落的距离超过30000英寸	5G
Long Jump	跳跃的距离超过300英寸	5G
Cupcake	完成2张Advanced地图	10G
Fruitcake	完成4张Advanced地图	20G
Vanilla Crazy Cake	完成6张Advanced地图	30G
Basic Science	在所有挑战模式中获得铜牌的评价	10G
Rocket Science	在所有挑战模式中获得银牌的评价	20G
Aperture Science	在所有挑战模式中获得金牌的评价	40G
Camera Shy	将墙上的监视器破坏	5G
Friendly Fire	让自动机枪自相残杀	5G
Turret	使用1个炮塔杀死10名敌人	5G
Nemesis	进行5次复仇	5G
Hard to Kill	在一次战斗中连杀5人	10G
Master of Disguise	骗对方医生为自己回复体力	15G
With Friends Like these......	在战斗中的有7名或更多的人在你的好友列表里	10G
Dynasty	赢得20场胜利	10G
Hardcore	累积杀敌数达到1000	15G
Powerhouse Offense	在2Fort地图不让对方得分而获胜	5G
Lightning Offense	在5分钟或更少的时间内获得胜利	10G
Relentless Offense	在Hydro地图中不被对手占领获胜	20G
Impenetrable Defense	在Dustbowl地图不被敌人占领成功防守	10G
Impossible Defense	在Gravel Pit地图不被敌人占领成功防守	30G
Head of the Class	在9轮战斗中成绩领先	5G
World Traveler	在所有地图中获胜	5G
Team Doctor	使用医生累积回复25000点体力	5G
Flamethrower	在30秒之内使用火焰喷射器烧死5名敌人	5G
Grey Matter	使用狙击手爆头25次	5G
Atomizer	将15名联合士兵肢解	10G
Follow Freeman	在反叛军中获得一个小队的支持	
秘密成就		
Submissive	将易拉罐扔进垃圾筐	5G
Defiant	使用易拉罐砸中警察	5G
Hallowed Ground	穿越墓地时确保Gregori神父的安全	5G
Where Cubbage Fears to Tread	在炮艇的统计下守住小Odessa	5G
Singularity Collapse	摧毁Citadel的反应堆的核心	25G
Twofer	在白森林基地外杀死2个狮蚁守卫	5G
Meet the Hunters	在狩猎者伏击Alyx时生存下来	10G
Gunishment!	在垃圾场内毁坏联军的加农炮	10G
Quiet Mountain Getaway	在白森林基地遭到袭击后生存下来	10G
Secondary Silo Secured	掩护Missile Silo	5G
Defense of the Armament	在联合军的进攻下拯救Missile Silo	20G

Team Fortress 2

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

好了，小伙子们，德国鬼子已经开始苟延残喘了，他们已经没有1943年以前的那种锐气和锋芒。在北非战场，蒙哥马利将军把隆美尔的部下揍得不成人形；在东线，苏联人像他们的祖先对付拿破仑那样利用严寒瓦解了希特勒的装甲部队；在西线，戈林那臭名昭著的“海狮计划”也破了产。看看吧，除了北冰洋，信奉纳粹的那群疯子们已经根本无处躲藏了，他们只剩下招架之功而毫无还手之力。现在，就是现在，作为美国陆军伞兵部队的成员，我们的首要目的就是在法西斯的胸口插上一把刀，让他更加迅速地走向死亡。在随后的战场上，也许你们之中的某些人会牺牲，再也不能见到妻子和母亲，但作为光荣的部队，作为有着优秀传统的空降兵部队的一员，我们在面对死亡的时候将毫无惧色。我们的脑子里只会想着，打到柏林去，拧下希特勒的脑袋！因为我们是空降兵。再说一遍，因为我们是空降兵！

荣誉勋章：空降兵		EA	FPS
X360	Medal of Honor，Airborne		美版
	2007年9月4日	1人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：十三岁以上

文 炎骑士 美编 豆子



操作说明





1.简略雷达：中心白色箭头为表示玩家，红色圆点表示敌人，绿色圆点表示战友；边缘处的黄色箭头指向任务目标，任务目标由黄色圆圈五角星表示。

2.准星：进入精确瞄准状态后，武器的准星和照门在画面中间呈瞄准状，如果当前装备的武器配备有瞄准具，则进入瞄准具视点。

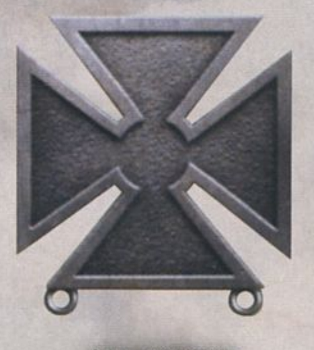
3.当前武器：玩家当前使用的武器将以轮廓的形式在此处显示，蓝色区域代表升级累计程度，当蓝色区域充满整个武器时便会提示升级；当前装备武器的弹药携带量以及剩余弹药量也将在此处显示。

4.当前姿态：当玩家处于下蹲姿态时，此处便会出现相应的提示。

5.体力值：游戏中角色的体力共分为四格，当受到攻击时便会减少，如果一次性受伤没有超过一格的计量，那么在停止持续受伤后一定时间内便可自动回复，如果一次性受伤超过一格的计量，就会扣除相应的体力。当四格体力全部为空时玩家操纵的角色就会阵亡。

武器系统介绍

“《荣誉勋章》系列”的主题一直以来都是以二战为背景，这款《空降兵》自然也不例外。在游戏中，玩家可以选用美军和德军双方阵营中的多种步兵武器，如何熟练运用这些经典武器是赢得战斗胜利的关键所在。本作中最大的亮点在于引入了武器的升级概念，在游戏画面的屏幕右下角会有一个当前装备武器造型的计量槽，使用当前装备的武器射杀敌人便会使计量槽上涨，当计量草完全涨满之后，玩家将会得到一枚标志武器使用熟练度上升的奖章，而该武器也相应地增加一种配件或实用功能。每种武器均有三个阶段的升级，所对应的奖章由低到高分别为：射手奖章Marksman Award、神枪手奖章Sharpsshooter Award、武器专家奖章Expert Award（后文中缩写为MA、SA和EA），不同武器升级后的功能也不尽相同，玩家在游戏中可以按照自己的喜好和任务的针对性进行有选择的升级。



射手奖章
Marksman Award



神枪手奖章
Sharpsshooter Award

武器介绍

在每次任务开始前的武器选择界面中可以按照自己的使用习惯以及任务性质的不同进行有针对性的选择，各种武器的性能诸元也很直观的现实在画面中。这其中，Accuracy、Damage、Rate of Fire、Reload rate以及Ammo Capacity分别代表武器的精确度、威力、射速、装填速度和容弹量，Recoil这项数据关系到枪械开火时枪口上跳程度，Player Speed则关系到武器的升级速度。这七项性能指标是所有枪械都具备的，投掷用的手榴弹则只有其中的四种数据。



武器专家奖章
Expert Award

M1928 THOMPSON



M1928"汤姆逊"冲锋枪是二战时期美国陆军前线部队中广泛使用的一种单兵自动武器。凭借着使用.45ACP口径弹药以及高达每分钟700发的射速，M1928成为了美军一线官兵手中最值得信赖的武器。这支经典老枪在游戏中的表现也算尚佳，在游戏初期，它的可续火力可以压倒大部分敌人手中的老式单发步枪，但该枪的缺点也很明显：射击时枪口上跳较为严重，而且作为一款冲锋枪，M1928的远距离射击精度也无法同步枪相比。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Front Pistol Grip	提高射击精度
SA	Cutts Compensator	减小后坐力
EA	50 Round Drum Mag	增加容弹量

K98K KARABINER KURTZ



K98K是纳粹德国步兵广泛配备的武器。在步兵自动武器开始出现的当时，德国军队依然按照传统的高精度射击训练制度培养自己的步兵，而这种只能以非自动形式进行精确瞄准射击的武器自然也是这种训练和作战思想下的产物。该枪的优点是射击精度高，在经过简易改装之后就可以充当高精度狙击步枪使用，但缺点也显而易见，那就是无法像美军的M1步枪那样进行半自动射击，火力持续性极差。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Polished Match Grade Bolt	提高射速
SA	5 Round Stripper Clip	提高装填速度
EA	Schiessbecher Grenade	增加枪榴弹发射能力

MP40



MP40冲锋枪是二战时期德国士兵的标准装备之一，可以毫不夸张地说，哪里有纳粹士兵的足迹，哪里就有MP40的影子。这支枪的最大优点在于持续射击时的稳定性，相比之下，美军的汤姆逊冲锋枪枪口上跳要严重得多，也正因为如此，在短兵相接的时候，MP40绝对是玩家手中最可靠的伙伴。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Dual Magazines	提高装填速度
SA	64 Round Magazine	增加容弹量
EA	SS Dagger	提高近距离格斗威力

M1918 BROWNING AUTOMATIC RIFLE（BAR）



M1918勃朗宁自动步枪是美军装备的一种单兵自动步枪。它的最大优点在于凌驾于绝大多数同时代步枪的大威力以及全自动发射能力，虽然拥有如此性能的突击步枪已经成为现代步兵的基本装备，但在二战时期，这样一种超越时代的武器无疑是力量倍增器，接近于机枪的火力持续性令配备了此枪的士兵在战斗中所向披靡。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Compensator	减小后坐力
SA	A2 Adjustable Sights	提高射击精度
EA	Dual Magazines	提高装填速度

M1 GARAND



M1"伽兰德"美军在二战期间广泛采用的半自动步枪。相比纳粹德国以及其他盟国部队中所采用的老式非自动步枪，M1步枪省略了每次发射完弹药后的拉动枪机过程，进而大大提高了射速和火力密度。虽然M1步枪在射击精度和射速上较它的传统对手要高上一筹，但单发威力较小这一缺陷也是不容忽视的，这一点在游戏中同样得以体现：使用M1步枪准确命中敌人数发子弹却依然不见其倒下。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Match Grade Barrel	提高射击精度
SA	Lock Bar Adjustable	提高射击精度、增加瞄准距离
EA	M7A1 Grenade Launcher	增加枪榴弹发射能力

StG.44 STURMGEWEHR



如果说M1918是美军陆军方面的力量倍增器之一，那么StG.44则无疑是真正推动枪械发展史前进的革命之作。作为现代突击步枪的前身，这种集冲锋枪的火力持续性、步枪的射击精度以及机枪的大威力于一身的武器一经问世就成为了广泛关注的对象，曾经有军事家指出，如果这种武器能够在战争早期就广泛装备纳粹德军，那么二战的进程很可能就要推迟很久了。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Muzzle Brake	减小后坐力
SA	Dual Magazines	提高装填速度
EA	ZF Tactical Scope	提高射击精度、增加瞄准距离



M1903 SPRINGFIELD SNIPER



斯普林菲尔德狙击步枪是一支饱经战火洗礼的老枪。同其他传统非自动步枪的优缺点一样，M1903具有较高的射击精度和极端低下的射速，也因为如此，美军在广泛采用了M1半自动步枪作为单兵标准武器后，就让这支老枪退居二线，作为单纯的狙击步枪在战场上散发余热。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Polished Match Grade Bolt	提高射速
SA	5 Round Stripper Clip	提高装填速度
EA	M1 Grenade Launcher	增加枪榴弹发射能力

C96 MAUSER



"盒子炮"的美誉令这支经典老枪在全中国家喻户晓，虽然作为现代自动手枪的另一个分支，毛瑟手枪没能继续发展下去，但它在手枪的发展史上却写下了浓重的一笔。游戏中的毛瑟C96型手枪拥有高于M1911的容弹量，但装填速度较之却慢上半拍，作为《空降兵》中出现的两支手枪之一，C96的使用频率同样不是很高。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Shoulder Stock	减小后坐力
SA	20 Round Magazine	增加容弹量
EA	712 Conversion Kit	提高射速

G43 GEWEHR



在游戏中，G43可以被视为德国版的"伽兰德"，但相比后者，G43的容弹量更大。由于其在游戏中出现的时候，玩家已经可以选用持续火力更好的MP40以及精度更高的斯普林菲尔德狙击步枪，所以G43的出现实在是有些鸡肋，在面对游戏中后期的敌人时，G43的性能明显要差半截，实用性不高。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	20 Round Magazine	增加容弹量
SA	ZF4 Scope	提高射击精度、增加瞄准距离
EA	Schiessbecher Grenade Launcher	增加枪榴弹发射能力

M18 RECOILLESS RIFLE



M18无坐力炮是美军投入使用的主要单兵反坦克武器。游戏中的M18的使用频率并不是很高，但威力是不容置疑的，M18是对付纳粹虎式坦克的杀手锏。在拥有极高杀伤力的同时，这种武器的缺点也显而易见，那就是慢到令人发指的装填速度。在没有坚固掩体的前提下，千万不要试图扛着它与坦克进行正面冲突。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Enhanced Scope	提高射击精度、增加瞄准距离
SA	Satchel	弹药携带量上限加3
EA	Musette Bag	弹药携带量上限加3

M1911 COLT .45 PISTOL



在枪械领域，柯尔特M1911手枪的大名几乎是无人不知无人不晓的，凭借枪械大师勃朗宁的优秀设计以及.45ACP大口径手枪弹的威力，这支手枪在美国军警部队的服役时间接近八十年。不过，虽然M1911是手枪领域的佼佼者，但作为前线步兵武器，它显然不能成为主要战斗力。在游戏中，只有在突然遭遇顽敌且主要武器出现"断粮"的紧急关头，玩家才有可能想到它。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Leather Holster	减少武器反应时间
SA	Match Grade Trigger	提高射速
EA	Magnum Rounds	提高威力

RPzB 54 PANZERSCHRECK



RPzB 54反坦克火箭炮是纳粹步兵反坦克力量的核心，这种有着88毫米口径的大威力火箭炮足以在任意角度上摧毁盟军的坦克。在游戏中，如果被它直接命中就会立刻阵亡，即便是被它的暴风冲击也足以造成极大的伤害，所以千万不要与携带有这种武器的敌人发生正面冲突。这种武器在游戏后期也可以为我所用，同美军的M18一样，它的装填速度也是相当慢。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Improved	提高射击精度、增加瞄准距离
SA	Shell Bag	弹药携带量上限加3
EA	Shell Bag	弹药携带量上限加3

M12 SHOTGUN



M12霰弹枪是美军独有的武器，同现代霰弹枪一样，M12的射程很近，但近距离射击威力极大，是近战利器。只是，这样一种武器在游戏中发挥作用的机会并不是很多，在多数情况下，高射速的冲锋枪和大威力的自动步枪均可以代替它，更要命的是，M12在对付远距离目标时几乎起不到任何作用。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Modified Choke	提高射击精度
SA	Magnum Rounds	提高威力
EA	M1 16"Bayonet	提高近距离格斗威力

MK II FRAGMENTATION GRENADE



MK II破片手榴弹是美军的制式武器，它的爆炸威力较小，爆炸伤害半径在游戏中出现的三种手榴弹中也是最小的。因此，它的最佳使用环境是敌人密集的室内环境，如果是在地势平坦的空旷地形中使用，那么它的作用将不会很大。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Satchel	弹药携带量上限加2
SA	Bandolier	弹药携带量上限加2
EA	Musette Bag	弹药携带量上限加2

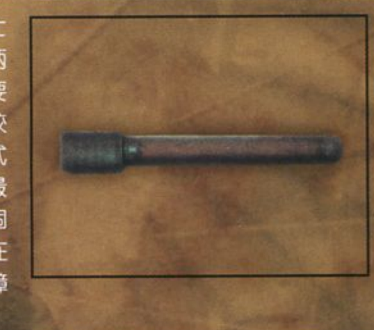
No.82 GAMMON GRENADE



82号反坦克手榴弹是《空降兵》中除M18无坐力炮以外装备的另一种反坦克武器。事实上，这种大威力手榴弹在对付大量集中步兵时也能发挥相当大的作用，它爆炸时所产生的暴风往往能够杀伤数米之外的敌人，而这一点是普通手榴弹所无法比拟的。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Satchel	弹药携带量上限加
SA	Bandolier	弹药携带量上限加3
EA	Musette Bag	弹药携带量上限加3

MODEL 24 STIELHANDGRANATE



24型手榴弹是纳粹前线士兵的制式武器，夸张的长木柄令其投掷距离较其他手榴弹要远上许多，在对付许多位于较高地势或较远距离上的敞开式据点时，24型手榴弹绝对是最佳选择。不过，它也有一个固有的缺点：较大的体积使得在投掷的时候特别容易因触碰障碍物而发生无法预测的反弹。

升级内容		
升级级别	改造项目	对应效果
MA	Satchel	弹药携带量上限加2
SA	Bandolier	弹药携带量上限加2
EA	Musette Bag	弹药携带量上限加2

敌人介绍

与其他类型游戏中经常出现的关底BOSS设定不同，本作中并没有出现真正达到BOSS级别的敌人，而是按照综合作战能力的高低将士兵划分为十个等级，这其中有作战意识最差的意大利黑衫军（ITALIAN BLACKSHIRT）也有战斗力强到变态的纳粹暴风精英(NAZI STORM ELITE)。不同兵种之间的区别表现在使用武器、军服、体力以及AI设定等方面。对于熟练掌握本作游戏技巧的玩家来说，初期出现的意大利黑衫军基本上不堪一击，而在游戏进入中盘以后，AI更高的敌人会频繁投掷手榴弹，至于手持MG42机枪的纳粹暴风精英，那简直就是噩梦一般的存在。



敌人详细参数列表



战斗能力等级	兵种	使用武器	手榴弹使用	出现关卡
1	ITALIAN BLACKSHIRT	K98K	是	Husky
1	VICECAPO BLACKSHIRT	MP40	是	Husky
2	TROPICAL HEER INFANTRY	MP40	是	Husky
3	HEER OFFICER	MP40	是	Husky, Avalanche
3	EUROPEAN HEER INFANTRY	G43	是	Avalanche, Neptune
4	WAFFEN INFANTRY	MP40	是	Avalanche, Neptune, Market Garden
5	WAFFEN OFFICER	StG.44	是	Neptune, Market Garden, Flak Tower
6	WAFFEN SENIOR TROOPER	G43	否	Market Garden, Varsity
6	WAFFEN STORM LEADER	StG.44	是	Varsity, Flak Tower
7	FALLSCHIRMJAGER INFANTRY	G43	是	Market Garden, Varsity, Flak Tower
8	FALLSCHIRMJAGER COMMANDER	StG.44	是	Market Garden, Varsity, Flak Tower
8	FALLSCHIRMJAGER SNIPER	G43	否	Varsity, Flak Tower
9	PANZERGRENADIER	RPzB 54	否	Market Garden, Flak Tower
10	NAZI STORM ELITE	MG42	否	Varsity, Flak Tower

作战心得

PART.1 关于跳伞

从“空降兵”这一副标题就可以看出跳伞在本作中的重要地位。在本作中，每次投入战斗前都必然是从天而降。玩家可以通过左右摇杆来控制角色在伞降过程中的姿态：左摇杆负责降落伞的运动轨迹，右摇杆负责控制视点。角色降落的地点是可以调整的，游戏中分别存在安全落点（Secure Zones）和技巧落点（Skii Drops）。选择隐蔽性好、地方防守力量薄弱的地点降落是十分重要的，如果不慎降落在敌群之中，那等待玩家的结果就只能用出师未捷身先死来形容了。如果对自己的跳伞技术没有足够的信心，那么完全可以在战斗开始前的训练中熟悉和掌握这项重要技能。



PART.2 关于武器的选择

本作中出现的武器种类算不上多，但样样都算得上经典。由于加入了武器升级系统，所以针对自己的使用习惯和作战方针进行武器选择就显得十分必要了。MP40冲锋枪和StG.44突击步枪这两种拥有高持续性火力的枪械在本作中的表现相当不错，这两种武器的射击精度都属于一流，升级之后装填速度加快且容弹量增加，特别值得一提的是StG.44在升级至EA后还能够加装瞄准具，在一般情况下还可以作为狙击步枪使用，一定要优先升级。82号反坦克手榴弹同样也要优先升级，由于威力巨大且使用时的反应时间很短，所以实用性比M18无坐力炮以及RPzB 54反坦克火箭炮都要高。此外，它的大范围杀伤力在对付大量集中的敌人步兵时也能起到很好的效果，更何况在准确投掷的情况下，只要两颗82号手榴弹就可以解决一个纳粹暴风精英。





PART.3 熟练掌握作战要领

游戏中的敌人同样会投掷手榴弹，如果反应够快，还可以将敌人扔过来的手榴弹反掷回去；灵活的跑位在游戏中同样重要，尤其是在拥有多个出口的地形中，经常出现四面临敌的局面，在这样的战场环境下基本上不存在绝对安全的掩体，只有频繁变更自己的位置才能找到战机消灭敌人。

像其他FPS游戏一样，在游戏中进行有节奏的点射能够令射击精度进一步提高。特别是在对付诸如纳粹暴风精英这样的顽敌的时候，配合勃朗宁自动步枪或StG.44突击步枪，连续的点射甚至可以将其活活屈死。

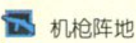


在遭遇战中，近身格斗是不可避免的，只有快速命中敌人的头部才能消灭敌人。



作战详解

地图标识：



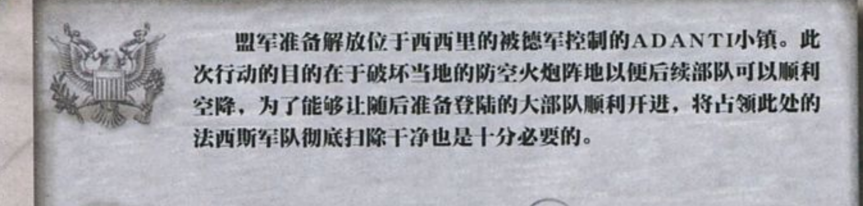
图标	图标	图标
急救箱	梯子	任务点
机枪阵地	安全落点	大门
可以捡到的武器	技巧落点	参考行动路线

左侧图标表示在游戏中出现的道具以及行动路线，道具的位置在地图上已经标出，因此在攻略正文中将不再说明。

OPERATION HUSKY

战斗全程解读

被空投之后，首先要确保自己降落的准确位置，地图中所示的五处深绿色降落伞标识处是本次任务中的技巧落点，如果能够配合巧妙的战术，降落到这些位置后可以更好地消灭敌人，但同样会遭遇大量敌人，所以行动要谨慎；如果力求稳妥，也可以选择地图所示的Tower Plaza和Behind Church作为落脚点，这两个位置比较安全，敌人的火力还没有渗透进来，降落之后可以跟随一同空降在此处的战友共同前进。



盟军准备解放位于西西里的被德军控制的ADANTI小镇。此次行动的目的在于破坏当地的防空火炮阵地以便后续部队可以顺利空降，为了能够让随后准备登陆的大部队顺利开进，将占领此处的法西斯军队彻底扫除干净也是十分必要的。

战场全景图

Hamlet
Northeast Gate
Church
Market
Market Plaza
Hill Houses
Southwest Residence
Tower Plaza
Town Hall



破坏防空阵地

成功降落后，首先要做的是破坏德军的防空火力阵地，他们分别位于Hill Houses、Northeast Gate和Town Hall。

在对付Hill Houses以及Northeast Gate处的防空火力阵地时分别会经过城门关卡，敌人在此处布置了相当数量的兵力，因此不要贸然前突。在Hill Houses方向，当推进至House 2附近是会先后遭遇两个MG42机枪阵地，解决掉相应的机枪手之后一定要迅速推进并占领，不然敌人的增援会重新控制机枪对玩家进行火力压制；在Northeast Gate方向，敌人的兵力相对比较薄弱，依托民房可以轻松地向前推进。全部解决这两处的全部敌人之后就可以放心地去破坏防空火炮了，在有红色标记的位置按照提示操作就可以安放炸弹将其破坏。



Town Hall处的防空阵地是本次作战的一大难点。此处从某种程度上可以说是德军的一个简易要塞，驻守在此处的德军会依托建筑物进行抵抗，由于此处的正面掩体距离主体建筑较远，所以手榴弹难以起到很好的效果，如果先夺取防空阵地建筑物正面的那栋建筑，消灭里面的敌人之后战友就会自行从正面对阵地所在建筑物发动进攻，建议玩家先后在地图所示的5号和2号伞降位置发动攻击。前者是一座高塔，清空里面的敌人后便可凭借居高临下的有利地形采用狙击战术消灭躲在掩体后面的敌人；后者有一个缺口通向建筑正面的侧翼，敌人在此处几乎是不设防的，躲在此处伺机放冷枪可以消灭大量敌人。

当外围的敌人被瓦解之后便可冲进建筑物内进行清理工作，注意那些躲在门后和家具后面的敌人。中央大厅的二层设有一个机枪点，可以采取迂回的办法从两侧绕上去，然后用手榴弹端掉这个机枪点，随后迅速占领有利地形向对面和同层的敌人进行火力压制。在冲上顶层防空阵地之前还可以顺便将三个据守在这里的德国军官消灭。在攀上屋顶防空阵地之前，最好等待其他战友全部进入战位后再发动攻击，此处地形为环形，两侧均有数量可观的德军，贸然前出只会腹背受敌，建议用手榴弹开路，最后破坏两台防空高炮就算完成这一阶段的任务。



任务名称对照表

英文	中文
1.Destroy Hill Houses' AA Gun	破坏Hill Houses处的防空火炮
2.Destroy Northeast Gate's AA Gun	破坏Northeast Gate方向的防空火炮
3.Destroy Town Hall's AA Gun	破坏Town Hall处的防空火炮
4.Assemble with Airborne at North Gate	在North Gate处汇合
5.Locate Missing Sniper Team	确认失踪的狙击小队
6.Eliminate German Commander	解决掉占领小镇的德军指挥官
7.Assemble with Airborne at Town Square	在小镇广场处汇合
8.Eliminate 3 German Officers	解决掉三个德国军官



收尾工作 消灭顽敌

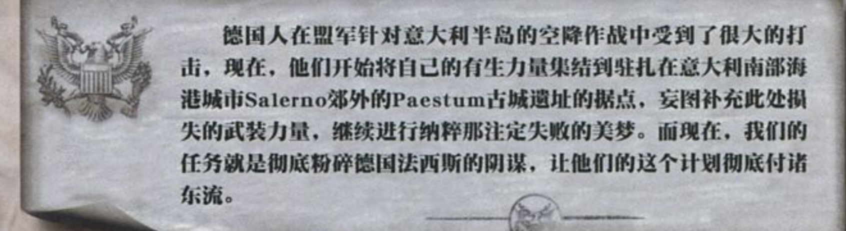
打扫战场的工作并不是特别轻松，在North Gate处与战友汇合后就可以由此处出城了，一路的抵抗并不算特别难对付，当来到位于5号任务附近位置时会遇到敌人的一些抵抗，消灭完这里的敌人后就会进入图中所示的民房，即可确认已经失踪的狙击小队，此时触发剧情，接下来的战斗十分简单，用场景内遗留的狙击步枪干掉街对面建筑内的德军指挥官，随后整个行动宣告结束，胜利自然是属于盟军一方的。

OPERATION AVALANCHE

战斗全程解读

本次行动的空投位置较为集中，基本上都在地图的中心线附近。由于敌人在这个位置的兵力部署较为分散，所以不用担心降落后会立即遭到敌人的攻击。图中Ampitheatre的下方和右上方两处标识处为安全落点，五个标注的技巧落点位置也比较安全，只要与战友协同好，场景中的几处机枪阵地还是比较容易对付的。这里需要注意的是，如果首先从4号位置降落，那么破坏储油罐并离开此处时一定要小心门口的机枪阵地。

2号任务是捣毁弹药库，这里的守军并不是很多，需要注意的是他们大多数都已经躲进弹药库里面，如果摸不清里面的虚实，可以用手榴弹探路，不用担心引爆弹药库导致GAME OVER。消灭完里面的敌人就可以从容地安放炸药了，在这之前，一定要搞清楚退路，因为炸药的爆炸延时很短，如果不能在第一时间跑出弹药库，那么就会被炸塌的建筑压死。



德国人在盟军针对意大利半岛的空降作战中受到了很大的打击，现在，他们开始将自己的有生力量集结到驻扎在意大利南部海港城市Salerno郊外的Paestum古城遗址的据点，妄图补充此处损失的武装力量，继续进行纳粹那注定失败的美梦。而现在，我们的任务就是彻底粉碎德国法西斯的阴谋，让他们的这个计划彻底付诸东流。

任务名称对照表	
1.Sabotage Fuel Containers	捣毁储油罐
2.Destroy Ammo Cache	破坏弹药库
3.Disable Communications Radio	切断通讯接收装置
4.Disable Communications Antenna	切断通讯天线
5.Assemble with the Fifth Army Demo Team	与第五师汇合
6.Defeat Enemy Ambush	消灭敌人增援
7.Assemble with Corporal Kish	与Kish下士汇合
8.Ascend to Hilltop Temple	登上山顶神庙
9.Destroy AA Gun	破坏防空火炮
10.Set Signal Fires for P-40 Warhawks	发射信号引导己方P-40战斗机

战场全景图







坑道战、脚手架

位于Central Square两侧的两个遗迹挖掘现场是地形较为复杂的坑道，在攻克这两个部分的时候会遭到敌人的顽强抵抗。由于坑道地势低，部分敌人居高临下，所以在战斗中会遭到来自头顶的威胁，对付这里的敌人，建议配合战友共同战斗，凭借一己之力与敌人硬拼往往收效甚微且代价巨大。

在通过顺利通过Upper Excavation之后，随后要面对的是搭建得错综复杂的脚手架，而这个结构复杂的临时搭建物又是通向Communications Post的必经之路。这里的难点在于居高临下的敌人倚仗地形优势频繁想玩家所处位置投掷手榴弹，稍有不慎就会被炸成重伤。此处没有什么特别有效的捷径可循，对付此处神出鬼没的敌人，只能采取随机应变的办法。如果对自己的投弹水平有信心，就瞄准敌人所在位置扔上一两颗手榴弹吧，不管命中目标与否，敌人为了躲避手榴弹的威胁也会暂停射击，此时就要抓紧时间快速抢占有利地形，只要一口气通过这一地段，那么接下来针对通讯设施的破坏工作就简单多了。

5号任务和6号任务是以连续触发形式出现的。在Ampitheatre清理完盘踞的顽敌后就会触发与友军会师的情节，这时敌人的增援突然抵达，毫无准备的玩家要在第一时间摆脱敌人居高临下的交叉火力，并会同战友将这些敌人一网打尽。随后与Kish下士汇合就可以触发剧情破坏通往神庙的大门。



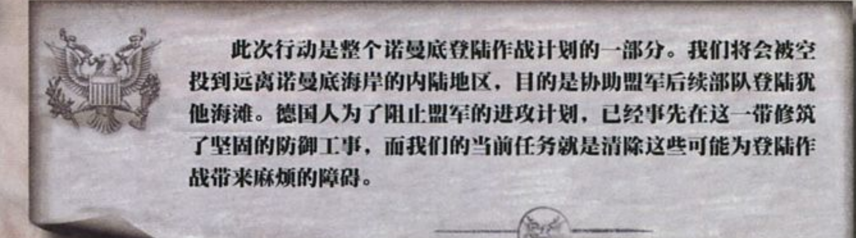
攻克神庙

由于神庙遗迹是按照山的走势修建的，所以这一环节的战斗也将注定是自下而上的攻坚战。如地图上所示，敌人在三个关键的位置修建了机枪阵地，切都属于易守难攻的类型，因此在对付这三个火力点时要频繁投掷手榴弹；此处的敌人数量也是相当多，而且他们的跑位也很积极，如果对当前的战场态势不是十分清楚的话，千万不要独自前出，因为这很可能是由于敌人灵活移动后所造成的暂时防守真空，也许就在你找到一个自认为不错的落脚点后，大批敌人就会突然出现在眼前。将这些躲在神庙里的法西斯匪徒彻底打扫干净之后，就可以去炸毁山顶上的防空火炮，紧接着便迎来了战斗的胜利。



OPERATION NEPTUNE

战斗全程解读



此次行动是整个诺曼底登陆作战计划的一部分。我们将会被空投到远离诺曼底海岸的内陆地区，目的是协助盟军后续部队登陆犹他海滩。德国人为了阻止盟军的进攻计划，已经事先在这一带修筑了坚固的防御工事，而我们的当前任务就是清除这些可能为登陆作战带来麻烦的障碍。

这一次的行动属于堡垒攻克战，虽然任务的总数比前两战要少一些，但任务难度却增大不少。初始的空降区域是在敌人的后方，如果想在第一时间突袭敌人的要塞并获得成功，那么就可以按照地图中所示五处技巧落点的位置降落。这里需要指出的是，如果选择降落在1号和4号地点，那么在降落之后一定要在敌人还没有来得及反应的情况下率先端掉附近的机枪阵地，这样才能令远处被敌人压制的战友过来增援；如果在2号地点降落，那么就要尽快找到同时被空投下来的四个M18无坐力炮部件，因为这件武器是对付此处敌人坦克的惟一手段；3号和5号技巧落点是敌人的控制区域，但敌人暂时还不会发现降落在此处的伞兵，此时可以从内部打他们个措手不及。





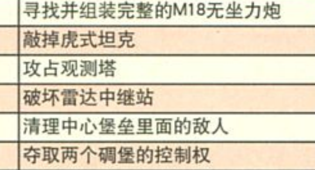






战场全景图

Forward Pillboxes
Trench Maze
Central Casemate
Radar Bunker
Parking
Spotting Tower
Middle
West Road
Cottage
Destroyed Barn



任务名称对照表	
1.Collect M18 Bundles(4)	寻找并组装完整的M18无坐力炮
2.Knock Out Tiger Tank	敲掉虎式坦克
3.Clear and Secure Spotting Tower	攻占观测塔
4.Destroy Radar Antenna Relay	破坏雷达中继站
5.Clear Central Casemate	清理中心堡垒里面的敌人
6.Clear and Secure Pillboxes(2)	夺取两个碉堡的控制权





要点 破坏虎式坦克

如果选择先在敌人后方降落，那么任务开始后不久就会出现敌人的一辆虎式坦克。对付这个皮糙肉厚的家伙只能用M18无坐力炮，我们可以先依托场景内的农舍为掩护，迅速找到散落在四处的M18部件，然后才能开始发动攻击。千万不要自作聪明的仅仅将单薄的农舍外墙作为掩体，虎式坦克的主炮足以将这层土墙一击洞穿，建议爬到农舍的屋顶，因为这里不容易被坦克发觉，而且良好的视野有助于M18的瞄准，在这里攻击坦克的炮塔顶部，那儿是它的最大弱点。



难点 坑道站与堡垒

这次行动的主要任务就是破坏敌人的五个堡垒，它们分布在地图中的五个分散位置，敌人在各个堡垒之间修筑了大量掩体和防御用坑道，这其中有大量的机枪阵地，如果直接从各个阵地的正面发动攻击，那无疑会遭到敌人的密集火力阻击。所以，最稳妥的办法是循序渐进地推进，从地图左端的雷达站（Rader Bunker）开始，因为这里只有一面遇敌，如果选择先从中部向右侧的观测塔，那么来自两方面敌人的交叉火力会让人抬不起头来。

雷达站外围的两个机枪阵地，其中之一是以暗堡形式存在的，不过由于射击孔开得很大，我们完全可以用狙击步枪或StG.44对这个暗堡里的机枪手进行精确打击。需要注意的是，如果将机枪暗堡里的敌人消灭掉，就要想办法在第一时间迅速移动到这个暗堡附近，这样才能更好地打击前方剩余的敞开式机枪阵地。消灭雷达站外围的所有敌人之后就去清理建筑物内的顽敌了，此次任务中的堡垒都有几个共同的特点，那就是在入口附近设有机枪点，要向进入建筑物内部清理敌人就必须先端掉这些机枪点。建筑物内的敌人在受到攻击后会频繁投掷手榴弹，并且是多人聚集在一起，在这里建议使用手榴弹，准确地投掷可以收到不错的效果。清理完建筑内的敌人后就可以一直爬到屋顶去摧毁雷达设备了，这里还有几个敌人，但已经不成气候。

对付观测站这个据点，可以选择从两条路线发动攻击，其一是自中部的农舍残骸迂回推进，其二是从遭遇坦克的农舍附近发动正面攻势。从两个方向前进均会遭遇到机枪阵地，其中正面的攻击路线会有一个暗堡。对付这个据点的大致方法同前面相同，但由于此处坑道更加复杂、敌人的工事掩体也比较多，所以一定要想办法找到坑道或者防御工事的突破点，然后进入坑道与敌人进行接近战，这样一来机枪阵地的威胁就不复存在了。观测站入口外的机枪点并不是很难对付，这里的敌人枪法极差，从通道侧面依托掩体射击可以很容易地做掉他。对付掩体内的敌人也是采用之前的老办法，他们撑不了多久，惟一需要小心的只有随时可能投掷出的手榴弹。





中心堡垒的攻克要相对简单一些，由于前面两个据点已经被成功拿下，所以此处的外围并没有多少敌人，而此处堡垒入口附近的机枪点设置得实在是有点傻，我们完全可以沿着机枪点的墙壁一侧从射击孔下方绕进去把机枪手做掉。此处建筑内的地形比之前要稍微复杂一些，敌人的抵抗意志也很顽强，不过他们的手段也仅仅局限在胡乱开枪和乱扔手榴弹的程度。拿下这个堡垒后会自动触发剧情，接下来的战斗将会是一场局面混乱的坑道战。



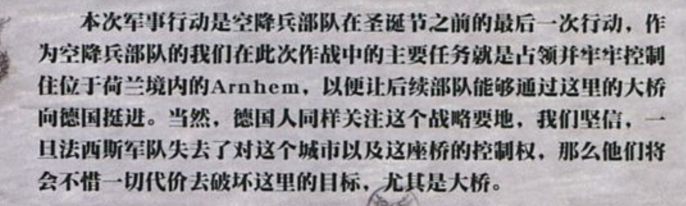
对于坑道战，完全是在考验玩家心理素质和对武器操纵的熟练程度。战斗打响后需要先从之前攻克的中心堡垒的废墟中一路冲下山来，如果速度不够快则很可能遭到坑道外敌人的阻击，此时要迅速移动到场景内的掩体处，将地面上的绝大多数敌人清理干净后再下到坑道里。场景中央偏左位置的机枪点需要稍微注意一下，由于战场上十分混乱，这个机枪点很可能会几次易手，注意不要让敌人重新掌握它就可以了。坑道内的敌人很会利用掩体，而且是属于那种“打了就跑”类型的，十分令人厌恶，对付这些准备顽抗到底的家伙，手榴弹是很好的选择，不过需要注意的是敌人同样会投掷手榴弹。至于靠近盟军抢滩登陆阵地的那两个碉堡，里面的敌人并不是很多，冲进去逐个清理就可以了。



OPERATION MARKET GARDEN

战斗全程解读

这一次的空降范围不是很广，但初期可供占据的有利攻击位置较为分散。建议从1号位置降落到屋顶，这里的建筑已经在空袭中被掀掉了半边屋顶，所以在降落之后可以在第一时间通过敞开的屋顶想房间内的敌人射击，在这里不但可以轻而易举地端掉机枪点，还能顺便拿到勃朗宁自动步枪，更何况还能关闭引爆装置，可谓一举三得，相当划算。



本次军事行动是空降兵部队在圣诞节之前的最后一次行动，作为空降兵部队的我们在此次作战中的主要任务就是占领并牢牢控制住位于荷兰境内的Arnhem，以便让后续部队能够通过这里的大桥向德国挺进。当然，德国人同样关注这个战略要地，我们坚信，一旦法西斯军队失去了对这个城市以及这座桥的控制权，那么他们将会不惜一切代价去破坏这里的目标，尤其是大桥。

战场全景图

任务名称对照表	
1.Clear MG nests(3)	清除三个机枪点
2.Collect Gammon Grenades	找到反坦克手榴弹
3.Knock Out Roving Tiger Tank	敲掉在四处游荡的虎式坦克
4.Disable Explosives Plunger	关闭引爆装置
5.Disable Radio Equipment	切断无线电设备
6.Assemble and Secure Town Center	在城镇中心区域汇合
7.Knock Out Tiger Tank	破坏虎式坦克
8.Assemble with Airborne and Clear Bridge Surface	与后续降落的战友汇合并一同清除大桥上的敌人
9.Knock Out Tiger Tank	破坏虎式坦克

Bridge Apartments

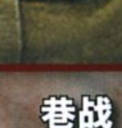
Church

Center

Market

难点 破坏虎式坦克

整个战斗的前半段基本上就是围绕着两辆虎式坦克来进行的，虽然它们并不是此次任务的主要目标，但这两辆坦克的存在无疑将牵制玩家的所有行动。不过，好在两辆坦克并不是同时出现，我们完全可以在逐步消灭普通敌人的同时不紧不慢地消灭这两个钢铁的恶魔。这次行动中并没有为我们准备M18无坐力炮，所以只能尽快找到一同空投下来的反坦克手榴弹。坦克的行动轨迹是一成不变的，它只会绕着城镇的中央建筑打转儿，而专门用来对付它的手榴弹则位于中央区域下方的市场里，需要注意的是，这里有敌人的一个机枪点，建议从教堂方向迂回到市场，这样就可以避免与机枪点发生正面冲突，只要进入市场内部，端掉这个机枪点将变得小菜一碟儿。当与战友在城镇中心区域汇合之后便会触发剧情，另一辆坦克随即出现，对付它依然要指望反坦克手榴弹，不过在这之前还是赶快避开坦克的主炮吧，被它的88毫米主炮直接命中就会立即阵亡。



巷战

城市巷战的最大特点就是环境的错综复杂，战斗中经常要在建筑物的残骸中穿插迂回。场景内可供隐蔽的掩体虽然不少，但绝大多数都已经千疮百孔，仅仅能在一个方向为我们提供掩护，随时可能出现的敌人也让战斗变得更加混乱。在前往2号任务地点和5号任务地点的时候会在建筑物内遭遇大量的敌人，他们同样会依托残墙断壁进行抵抗。



难点 桥上的战斗

当城镇里的战况彻底稳定之后，接下来的任务就是清理大桥上的敌人守军了。这里同样分为两个阶段。第一个阶段中，我们要会同战友从向桥上推进，这里有两个机枪点需要攻克，玩家必须从桥下的一侧绕行上去为战友们开路，否则战友是不会继续前进的。第二个阶段需要清除堵在大桥上的敌人阻击部队，这里有不但有普通的纳粹士兵，还有手持反坦克火箭炮的高等级士兵，火箭炮的恐怖威力绝对与虎式坦克的主炮不相上下，被直接命中同样是必死无疑，因此在选择掩体的时候要倍加注意。此外，在任务的最后，还要解决最后的一辆虎式坦克，它的存在直接威胁这后续部队的前进。桥上有可供我们使用的RPzB 54反坦克火箭炮，虽然这件武器用起来并不是十分顺手，但只要掌握好虎式坦克的开火节奏，用火箭炮消灭坦克并不是特别困难的事，我们只要保证在再次装填火箭弹的时候自己隐蔽用的掩体不会被坦克主炮一击洞穿就可以了。



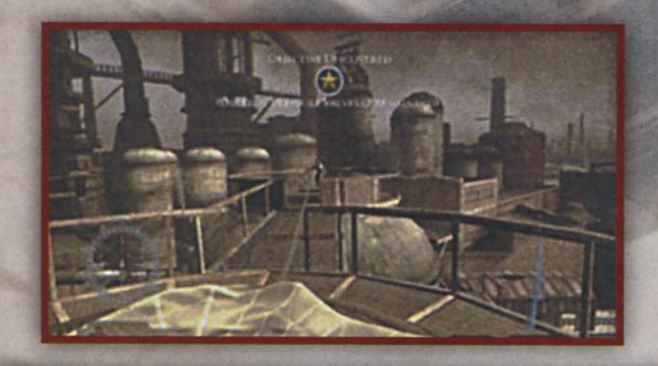
OPERATION VARSITY

战斗全程解读

敌人在整个工厂布置了大量的兵力，这一点从空降的那一刻起就能得到体现，在降落到地面之前，会有数个狙击手从不同的角度同时开火，如果降落的位置不当则很容易阵亡。地图中所标识的五个技巧落点中，以1号技巧落点的危险性最高，如果降落后不能在第一时间消灭此处的狙击手，那么必定会死得很惨。为了稳妥起见，最好从1号安全落点或者选择从5号技巧落点降落，然后按照地图中所示路线逐一清理目标。



这次行动的目标是彻底破坏敌人的工厂，虽然空军的轰炸机已经关照过这里了，但目前得到的情报显示，一些十分重要的战略物资仍然没有遭到破坏。根据抵抗组织发来的消息，这个工厂还有大批已经整装待发的坦克，一旦它们被投入前线，我军将士将会付出更多的牺牲。此外，本次行动中所要破坏的工厂中还有纳粹的战争怪物——列车炮，这所有的一切都必须被彻底破坏。



任务名称对照表

1.Destroy the Tanks on the Railears(3)	破坏平板车上的坦克
2.Destroy the Munitions Stockpite	捣毁军需品仓库
3.Destroy the Railgun	破坏列车炮
4.Sabotage the Tank Factory	捣毁坦克工厂
5.Destroy the Pressure Valves(2)	破坏压力阀门
6.Assemble with the Airborne at the Steel Mill	与后续降落的战友在轧钢车厂汇合
7.Clear and Secure the Entrance to the Rail Yard	清除铁路入口处的所有敌人
8.Destroy the Panzerzug Cannon Cars(2)	破坏装甲列车
9.Destroy the Panzerzug Engine	破坏装甲列车的引擎

战场全景图

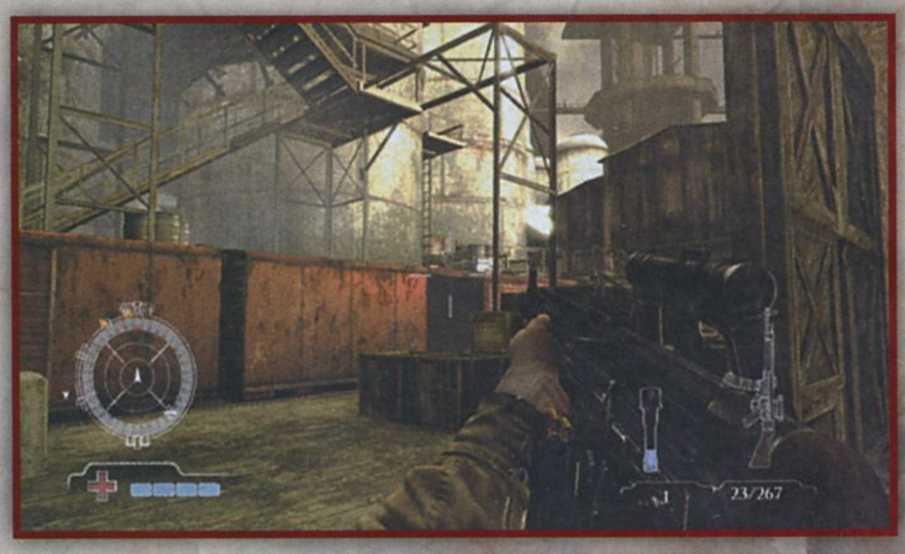
Munitions Chemical Plant
Rail Yard
Loading Docks
Steel Mill
Tank Factory



干掉狙击手

敌人的狙击手在本次战斗中表现得十分猖狂，他们倚仗比较有利的地形对玩家造成较大的伤害，只有将这些令人厌恶的狙击手统统除掉，才能安安稳稳地完成接下来的每一个任务。场景中的狙击手分布比较分散，他们出现的大致位置分别在1号任务地点、1号技巧落点、5号技巧落点以及5号任务地点附近。这其中，以1号任务地点和5号技巧落点为轴线的附近有多个观测台，几乎每个观测台上都有至少一名狙击手，找到通向这些观测台的防火梯就可以直接爬上去解决里面的敌人。并且，在占领平台后可以后效地发现和消灭其他狙击手。1号降落地点和5号任务地点一带同样有多名狙击手，对付他们要相对麻烦一些，只有爬到5号任务所在的平台上才有机会将这一带的所有狙击手干掉。





难点 纳粹暴风精英

将铁路入口处的敌人消灭干净之后就会触发剧情，一个比虎式坦克还要可怕的恶魔出现了：纳粹暴风精英，这个兵种是整个游戏中最高级别的兵种，手中的武器也不再是普通士兵的MP40或G43，而是拥有恐怖杀伤力的MG42机枪。相比之下，之前各个任务中所面对的要点难点几乎都不值得一提，这个家伙才是真正的噩梦！对付这种狂战士有两种方法：要么使用反坦克手榴弹准确投掷将其炸死，要么使用拥有较大威力的自动步枪在正面进行连续点射。第一个纳粹暴风精英出现的位置距离自己很近，并且四周还会不断出现敌人的增援，此时一定要尽快找到掩体，确保不会被MG42急促的连射扫到，然后将不断出现的敌人快速消灭，当确认所有的普通敌人都已经被解决之后，在采用前面提到的两种方法对付这个疯子。

最后的任务是破坏装甲列车，只有爬到列车顶部才能看到安放炸药的位置，这一阶段同样不能大意，因为场景内还会出现一个纳粹暴风精英，他的索敌意识比较强，如果听到MG42开火时击发子弹的急促撞击声离自己越来越近，那么就要小心了，战斗中如果觉得弹药不足，可以靠近轧钢厂的位置找到空投下来的补给，将装甲列车彻底破坏后，任务就算结束。

逐个击破

军需品仓库的敌人并不是很难对付，但他们比较善于隐藏，在对付这里的敌人时不要贸然前突，否则很容易被此处的敌人包抄；坦克工厂里的敌人数量不多，但抵抗十分顽强，工厂底层存放了大量已经生产出来的坦克和列车炮，要向破坏这些武器，最好从工厂的上层进入，然后清理掉所有的守军，最后再进行破坏；工厂中央位置的储藏管是一个多层的场景，对付盘踞在这里的敌人最好采取集团推进的战术，对于那些躲藏在掩体后面的敌人，毫不客气地用手榴弹招呼他们吧。





DER FLAKTURM

战斗全程解读



这是纳粹的最后一道防线了，在之前的作战中，我们成功地令德国人的所有努力都化为泡影，而现在，我们要彻底摧毁这个巨大的防空堡垒。为了能够让轰炸机更加精确和安全地轰炸它，我们必须事先从内部将它的武装解除，尤其是顶部的密集防空火力。小伙子们，让我们从天而降，把德国鬼子彻底埋葬吧！



作为最后的作战行动，眼下作为目标的这个防空塔是一个拥有极为复杂内部结构的庞大建筑。我们在地图中无法看到它的完整内部结构，而表面上也仅仅是标出可供降落的地点而已。第一个安全着陆的位置正好是敌人的防空火炮阵地，此处有相当数量的敌人在把守，并且在圆形的场景中有两个较大的机枪碉堡，此外这里还有一个反坦克手，注意不要被他发射的火箭炮命中。第二个安全着陆的位置是推荐的位置，这在这里不但不会受到敌人的攻击，而且还会有大量的补给物资，沿着防空塔外围的环形地势逐步推进，可以逐个将设置在这里的三个防空火力点敲掉，需要注意的是，场景中会出现一个反坦克火箭炮手和一个纳粹暴风精英。最后一个安全着陆点位于防空塔底部，这里是敌人防守最为严密的地方，敌人在环形的场景中配置了机枪点、狙击手以及半履带式装甲车，应付起来颇为麻烦，不过，这里的弹药补给也较为充足，如果手里的“老伙计”断了粮，那么就可以到降落地点两旁的民房废墟中找空投的补给物资。

五个技巧着陆点中，1号点的作用跟前面介绍的2号安全落点相同，5号技巧落点的作用同前面介绍的3号安全落点相同，其余的技巧落点的作用大同小异，如果计划从防空塔的外围自上而下清理敌人，那么可以在这三个着陆点中作出选择，居高临下的有利位置可以更好地瞄准地面的目标，如果此时装备了带瞄准具的StG.44突击步枪或者狙击步枪，那么塔底的敌人基本上就随意宰割了。

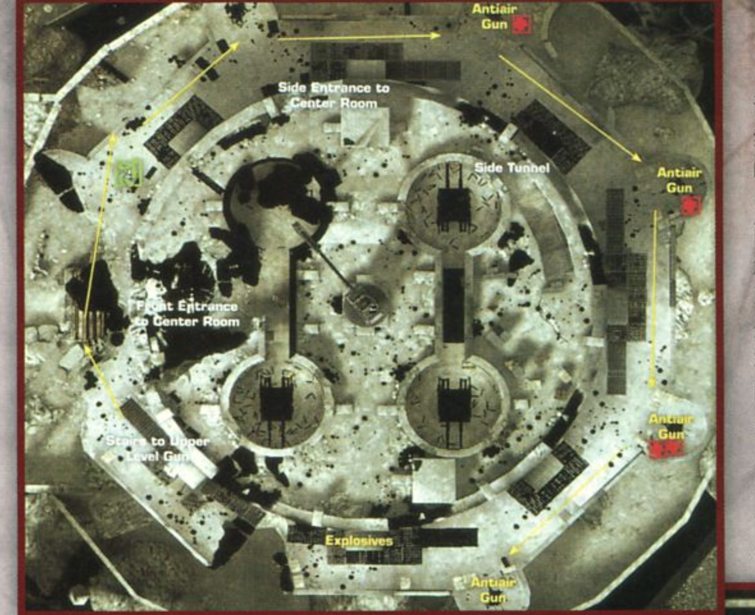
任务名称对照表

任务	中文
1.Destroy Artillery Guns(3)	破坏大炮
2.Destroy AA Guns(4)	破坏防空火炮
3.Eliminate Enemies on Halftracks(3)	端掉敌人的三个半履带装甲车
4.Disable Ammunition Lift Controls(4th Floor)	关闭第四层的弹药输送开关
5.Disable Ammunition Lift Controls(2nd Floor)	关闭第二层的弹药输送开关
6.Assemble at Main Control Room(3rd Floor)	在第三层的主控制室汇合
7.Assemble with Engineers in Ammunition Storage	在军火库与工程师汇合
8.Escape Flak Tower	逃出防空塔
9.Destroy Flak Tower	破坏防空塔

战场全景图

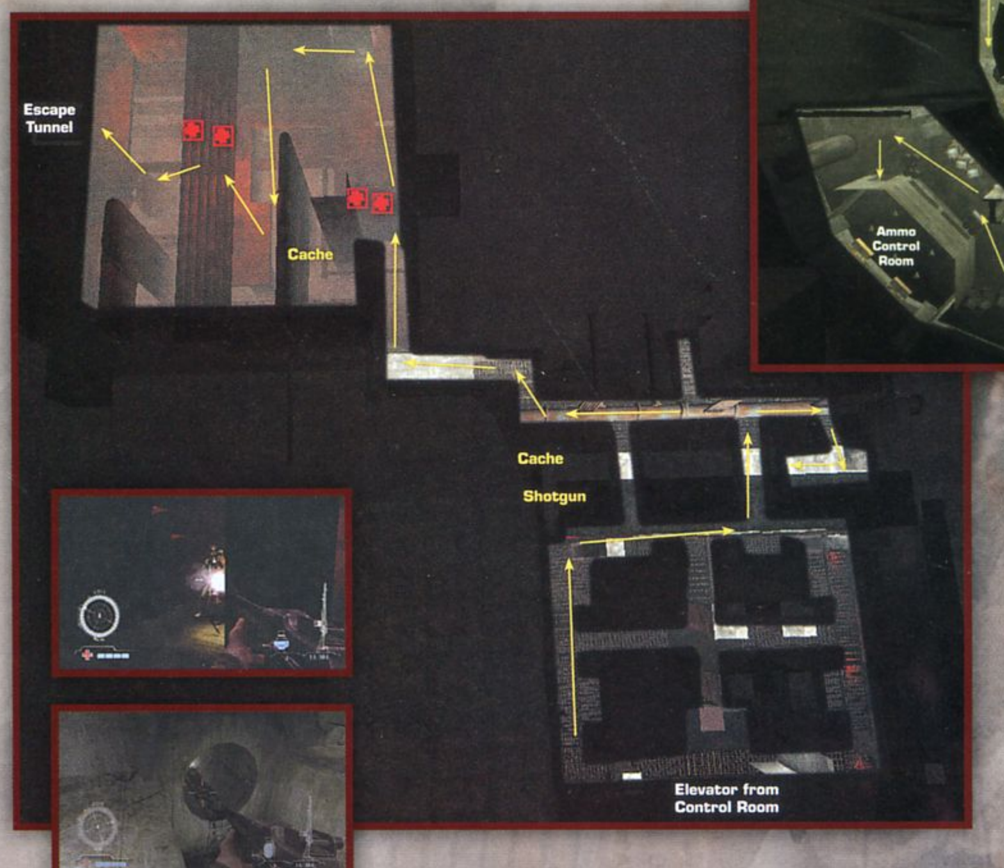
上层建筑

从塔的上层逐步向下推进无疑是比较明智的选择，但这样一来，首先要面对的就是大量屯驻在防空高炮阵地里面的守军。对付这些敌人，最好的办法就是找到一处比较可靠的掩体然后向塔内的敌人射击，此时敌人会源源不断地从里面冲出来，此处建议使用StG.44突击步枪，它的高精确度和火力持续性可以迅速压制突然出现的大量敌人，这个中心区域除了有大量的普通敌兵之外还有三个纳粹暴风精英，用连续的点射干掉他。另外，这个家伙的出现也意味着敌人的残余力量不多了，消灭完这里的所有敌人之后就可以由中央通道去升降机那里了，注意此处的弹药输送隔间里还有一个纳粹暴风精英，消灭他之后就可以乘坐升降机去设有弹药输送开关的第四层了。



弹药输送控制室

防空塔的第二层和第四层分别设置有弹药输送控制室，这两层自然成了我们的重点关照对象。具体的应对办法跟以往的遭遇战没有什么区别，不过需要注意，敌人在这两层均有配置纳粹暴风精英，MG42连续击发时的恐怖声音将会时刻在耳边回荡。建议在配合战友逐步推进的过程中随时留意周围的变化。将这两层的控制装置切断，敌人的防空火炮就彻底断粮了。如果是从第四层逐步向下攻克，那么在夺取第四层的控制室后，可以考虑从这里的平台俯下面的敌人射击，从这个角度甚至可以轻松地屈死两个徘徊在楼下的纳粹暴风精英。



难点 逃脱

当我们与工程师成功汇合之后就会触发剧情，此时的防空塔已经处于失控的状态，缺乏正常电力供应的塔内一篇昏暗，只有红色的应急灯充当最低限度的照明，而此时的我们，需要从这座堡垒里面快速脱身。这一阶段的主要难点集中在前半段，由于场景内光线不足，所以我们很难在第一时间发现并躲避穷追不舍的纳粹暴风精英，此时如果一旦发现他的身影，就要立刻瞄准并用连续点射的方式将其迅速消灭，至于剩下的散兵游勇，对付起来就容易多了。

接下来的第二阶段需要找到逃生的出口，中途需要通过弹药库，而这里也是整个游戏中最考验玩家水平的地方：总攻配置了六个纳粹暴风精英！对付这群疯子，最好的办法就是守株待兔。建议蹲在弹药库的入口处等待他们，之前出现的几个杂兵一定要迅速解决，以便确保当纳粹暴风精英出现之后不用分心。只要有耐心，这里将会有四个纳粹暴风精英接连出现，对付的办法自然是用突击步枪的连续点射了。随后可以向前前进一段距离，第五个家伙就在第二个拐角处，只不过他的枪口是背向我们的，只要确定了他的位置后，就可以用手榴弹轻松搞定。最后一个疯子在军火库的左下角位置，只要将它消灭，前面就没有成气候的敌人了。

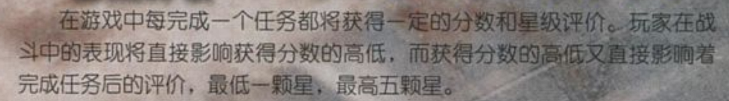
由军火库尽头的逃生通道一直前进就可以回到地面，在安全脱身之后仍然有最后一向任务等着我们去完成——按下起爆器炸毁这座法西斯魔窟。





奖励





奖章

游戏评价

在游戏中每完成一个任务都将获得一定的分数和星级评价。玩家在战斗中的表现将直接影响获得分数的高低，而获得分数的高低又直接影响着完成任务后的评价，最低一颗星，最高五颗星。

星级评价	必要分数
1星	0
2星	40
3星	80
4星	135
5星	150

勋章

玩家在本作中将有机会获得六种勋章，获得它们的条件直接与在游戏中获得的评价有关。



勇士勋章 SOLDIER MEDAL

获得条件：在游戏中装备并且使用所有可选用的武器。



功勋部队勋章 LEGION OF MERIT

获得条件：在确保不阵亡的前提下完成任意一个任务。



二战胜利勋章 WORLD WAR II VICTORY MEDAL

获得条件：完成所有任务。



铜星勋章 BRONZE STAR

获得条件：在EASY难度下以5星评价完成所有任务。



银星勋章 SILVER STAR

获得条件：在MEDIUM难度下以4星评价完成所有任务。



勤务十字勋章 DISTINGUISHED SERVICE CROSS

获得条件：在HARD难度下以3星评价完成所有任务。

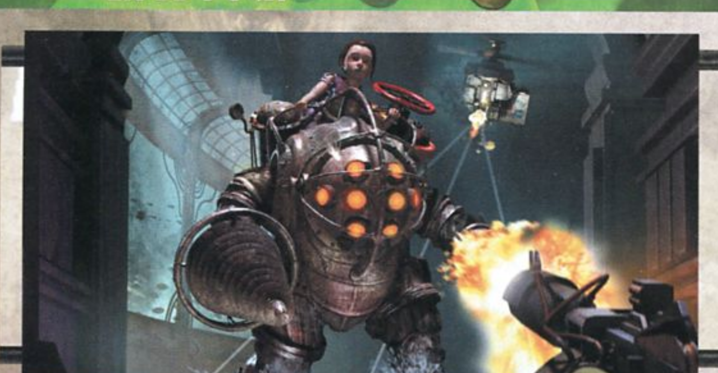


成就列表

成就名称	解锁条件	获得点数
JUMP	完成跳伞训练	5
Go Go Go!	跳伞时被强行推出机舱	5
Greased Landing	完成一次出色的着陆	5
Flared Landing	完成一次普通的着陆	5
Death from Above	降落时踢死一个敌人	10
Jumpmaster	在每次任务中完成一次技巧着陆	25
Master Parachutist	完成游戏中的所有技巧着陆	40
Crack Shot	以命中头部的方式连续杀死10个敌人	25
Tick-Tick-BOOM!	用一枚手榴弹炸死三个敌人	20
5-in-a-Row!	连续杀死5个敌人	20
Homerun!	用刺刀杀死一个敌人	10
Shoot to Kill	在移动状态下进入瞄准模式击毙一个敌人	10
In Yer Face!	将扔过来的手榴弹踢回去并炸死敌人	20
Purple Heart	在濒死状态下一次性恢复全部体力	10
Pop-n-Drop	在下蹲状态下从一个掩体快速移动到另一个掩体	5
Weapon Handler	将任意一件武器升满级	25
Weapon Specialist	将任意5件武器升满级	50
Weapon Master	将所有武器升满级	75
Cheat Death	在确保不阵亡的前提下完成任意一个任务	20
Village of Adanti	完成OPERATION HUSKY	15
Paestum Ruins	完成OPERATION AVALANCHE	20
D-Day in Reverse	完成OPERATION NEPTUNE	25
Nijmegan Bridge	完成OPERATION MARKET GARDEN	30
War Machine	完成OPERATION VARSITY	35
Der Flakturm	完成DER FLAKTURM	40
Complete on Casual	以EASY难度完成游戏	25
Complete on Normal	以NORMAL难度完成游戏	50
Complete on Expert	以EXPERT难度完成游戏	75
MP-Distinguished Service Cross	在等级竞赛中累计杀敌超过1000人并获得超过500分的任务点数	75
MP-Distinguished Service Medal	在等级竞赛中累计杀敌超过500人并获得超过250分的任务点数	25
MP-Silver Star	在等级竞赛中获得第一名超过100次	0
MP-Legion of Merit	在等级竞赛中获得任务点数超过30分	20
MP-Soldier's Medal	在等级竞赛中以一种职务累计完成助攻杀敌20个	20
MP-Bronze Star	在等级竞赛中将排名保持在前三位超过20次	0
MP-Purple Heart	在多人对战中从濒死状态下一次性恢复全部体力	10
MP-World War II Victory Medal	在等级竞赛中的任意模式下获得全部地形条件中的比赛冠军	0
MP-American Campaign Medal	在等级竞赛的全部地形条件中保证自己的小队获胜	0
MP-EAM Campaign Medal	在等级竞赛中的全部地形条件中至少进行一次游戏	25
MP-Good Conduct Medal	在不参加组队的前提下连续进行20场等级竞赛	0
MP-Presidential Unit Citation	在等级竞赛中获得20分小队点数	30
MP-Meritorious Unit Citation	在等级竞赛中获得10分小队点数	20
MP-Paratrooper's Badge	在多人对战中的降落时踢死一个对手	10
MP-Combat Infantryman Badge	在多人对战中杀死一个降落过程中的对手	10
MP-Pistol Whip	在多人对战中以装备手枪的状态用格斗攻击杀死一个对手	10
MP-Human Flak Gun	在多人对战中用手榴弹炸死一个处于降落过程中的对手	5
MP-Weapon Virtuoso	将等级竞赛中的所有武器升满级	40
		总计：1000



文 ACE飞行员 美编 anubis
每个人都要面对选择。
我选择了挑战不可能。
于是我建造了这座都市。
在这里，
艺术家不必被理智所打扰，
君子不会被小人所妨害，
科学家不会被卑微的人性所局限。
我选择了建造这座——销魂城。
但是，我的城市背叛了我，
现在，我的朋友，我想问你，
如果你想继续拥有你的生命，
你会杀害无辜的人吗？
会牺牲你的人性吗？
每个人都要做出选择，
但最终，往往是选择决定了我们……
——安德鲁·雷恩
生化奇兵
2K Games/2K Boston
FPS
X360
Bioshock
美版
2007年8月21日发售
1人
59.99美元
无对应周边
对应玩家年龄：17岁以上
BIOSHOCK



这是款什么游戏？可能只有当你彻底经历过《生化奇兵》的全部才能明白。游戏是以传统的FPS方式进行战斗，但却融入了大量RPG要素。在精妙的任务安排下，游戏用聪明的倒叙方式带给我们一个又一个出乎意料。销魂城的故事值得我们去读，销魂城的人值得我们去探究。游戏制作者仿佛就是销魂城的创造者安德鲁·雷恩，他们制作了一款充满了个人思想的艺术品。问：什么游戏能改变你对FPS游戏的认识。答：《生化奇兵》。

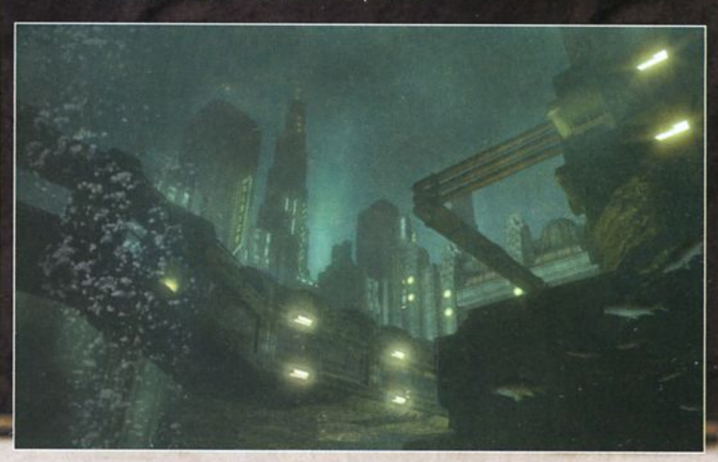
背景简介

1946年，前苏联工业巨子安德鲁·雷恩（Andrew Ryan）按照自己的理想建造了一座海底乌托邦——销魂城（Rapture）。在这里集结了众多顶尖的艺术家、科学家、思想家……名流汇集的销魂城拥着人类最先进的生产力，雷恩把这座城市骄傲地看成是“人类中最杰出代表”所组成的社会。随着城市的发展，人口的增加，社会活动的加剧，阶级制度也就不可避免的随之产生。

随着科学家在一种海底蜗牛体内发现了前所未见的基因能源，这一发现彻底搅乱了销魂城的社会秩序。起初，这种能源用来治愈各种疾病，而后竟然演变成人们增强自身物理和精神能力改造制剂。在一名年轻的企业家方谭（Frank Fontaine）的大力投资下，最终能够带给人类极大改造能力的基因产品亚当（Adam）终于诞生了。

人们为了让自己更美、更强、更有社会地位开始疯狂地追求亚当，一场基因竞赛如瘟疫一般在整个销魂城蔓延开来。由于亚当的副作用，人们的脸部和身体开始扭曲，所以很多人选择了带上面具遮丑，但即使这样也已经无法抑止人类的欲望。现在销魂城的秩序、文化、法律都已荡然无存，城市中的所有“人”都为了抢夺亚当而不惜一切……

我们的主角杰克就在这种情况下来到了销魂城，参加到了这场扭曲人性的游戏中。可能谁都不会想到，其实杰克从来就没有离开过销魂城……



黑客系统

游戏中面对诸如：机器人、密码箱、贩卖机等只要出现“Hack”字样，都可以按X键进行黑客侵入。游戏中的“黑客侵入”其实就是让玩家玩一个将不同水管连接成一个通路的小游戏。值得注意的有几点：其一，随着游戏的进行，黑客入侵的难度会越来越大，所以玩家要尽早提升自己黑客能力。其二，当黑客失败后会扣除一定体力，当玩家体力降为零时如果再失败却不至于要你的命。如果你够执着的话可以反复尝试。其三，某些黑客入侵的难度极高，其实就不可能完成，除非玩家装备了较强的能力或者直接用黑客工具搞定之。其四，有些高处的警戒摄像头在其被电麻痹后需要在它下方调整好角度才会出现“Hack”的字样。



主动技能与被动技能

我们将游戏中获得的技能划分为两大类型，需要按下RT键才能发动的技能，如所有基因质粒能力我们将其定义为主动技能，而剩下的所有技能因为都需要特定条件才能发出，所以被定义为被动技能。值得关注的是，游戏中的被动技能是可以叠加使用的，比如：Hacker's Delight的效果是黑客成功后获得的10%的体力与能力，Hacker's Delight2的效果是15%，那么同时装备这两个等级的相同技能的话，所获得的效果就是25%。后方带有阿拉伯数字的技能均为原技能的加强版，其效果就不赘述了。下文中技能的具体取得方法请参考“流程攻略”。





Plasmids 基因质粒能力 主动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Electro Bolt	闪电	对敌人产生麻痹效果，使其无法动弹。对水使用可使水全面导电，对敌人造成较大伤害。	第1章
Electro Bolt 2	—	—	贩卖机获得
Incinerate	焚化	用火焰把敌人点燃吧。当附近有水时，敌人会去自动灭火，这时再使用闪电让他们痛苦加倍。	第2章
Incinerate 2	—	—	贩卖机获得
Telekinesis	意念力	用意念举起较轻的物品。通常用于抓住并反射敌人投掷的炸弹，或者抓取某些无法企及的物品。	第2章
Enrage	激怒	当遇到多个敌人时，使用该能力能够让他们自相残杀。对Big Daddy同样有效哦。	贩卖机获得
Security Bullseye	警报混淆	对敌人使用后，附近的安全警卫装置会出来对其进行扫荡。利用率不算高，还不如亲自去把警报摄像头黑掉。	第3章
Target Dummy	傀儡标靶	放出一个分身吸引敌人，自己躲在一边想干啥干啥。	贩卖机获得
Winter Blast	暴风寒	放出寒气将敌人冻结成冰块。可惜打碎敌人后没有物品留下，导致该能力实用度大大降低。	贩卖机获得
Winter Blast 2	—	—	贩卖机获得
Insect Swarm	蜂群	释放一群蜜蜂攻击敌人，对复数敌人有效，而且可以困住Big Daddy一段时间	贩卖机获得
Insect Swarm2	—	—	贩卖机获得
Cyclone Trap	飓风陷阱	在地面放置好陷阱，敌人踩上去后就被吹飞	贩卖机获得
Cyclone Trap2	—	—	
Hypnotize Big Daddy	诱骗术	迷惑Big Daddy成为自己保镖，有90秒时间限制。	拯救3个小萝莉获得
Hypnotize Big Daddy2	—	有效时间变成180秒	拯救9个小萝莉获得

Engineering Tonics 工程学强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Security Expert	安全专家	适当降低入侵机器人和监控摄像头的难度	第2章
Security Expert 2	—	—	拍摄飞行机器人
Speedy Hacker	高速黑客	入侵设备时让水流速度变慢，是非常实用的强化道具。	第2章
Speedy Hacker2	—	—	贩卖机获得
Focused Hacker	聚焦黑客	当入侵设备时，减少2块障碍砖块。	第3章
Focused Hacker2	—	—	第11章
Hacking Expert	黑客专家	当入侵设备时，障碍砖块和警报砖块各减少一块	第5章
Hacking Expert2	—	—	贩卖机获得
Shorten Alarms	缩短警报	缩短触发警报后的警戒时间	贩卖机获得
Shorten Alarms2	—	—	第9章
Alarm Expert	警报专家	当入侵设备时，减少2块警报砖块。	第8章
Alarm Expert2	—	—	第12章
Clever Inventor	聪慧发明家	在发明时需要较少的材料	第10章
SafeCracker	保险箱窃贼	极大程度上减少黑保险箱和密码锁的难度	拯救小萝莉6人
Safecracker 2	—	—	第12章
Prolific Inventor	高产发明家	允许发明出更多的产品	拯救小萝莉获得



Physical Tonics 体力强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Hacker's Delight	黑客的喜悦	每当成功"黑"掉某一设备就会给主角自动补充一定的体力和超能力。	第2章
Hacker's Delight2	—	—	发明机取得
Hacker's Delight3	—	—	第12章
EVE Link	能力连接	使用加血制剂同时恢复一定超能力	贩卖机获得
EVE Link2	—	—	发明机或者贩卖机
Medical Expert	医疗专家	使用加血制剂时恢复更多的体力	第3章
Medical Expert2	—	—	第8章
Medical Expert3	—	—	贩卖机获得
Extra Nutrition	额外营养	当获得场景中的各种小食品和绷带时获得更多体力补充	贩卖机获得
Extra Nutrition 2	—	—	第8章
Extra Nutrition 3	—	—	拍照研究获得
Scrounger	破烂王	当调查垃圾桶或者尸体时，如果搜索物品为空，你可以按下RT键进行再次可能你将获得新的战利品。	拍照研究获得
Natural Camouflage	自然伪装	不行动状态下停留数秒，身体变透明，敌人无法察觉你的存在。	拍照研究获得
SprotBoost	运动加速	行动与挥舞扳手的速度加快	拍照研究获得
Security Evasion	逃避监控	监控器发现你后会持续更长时间才发出警报	第5章
Security Evasion2	—	—	第9章
Booze Hound	酗酒猎犬	饮用酒精类物品恢复一定量的超能力	发明机获得
Bloodlust	杀戮狂	当被敌人钝器敲打后反而获得少量的体力和超能力	发明机获得

Combat Tonics 战斗技强化 被动技

英文原名	中文译名	效果说明	取得
Wrench Jockey	扳手工	增加扳手的伤害度	第2章
Wrench Jockey 2	—	—	拍照研究获得
Static Discharge	静电放电	当受到钝器攻击时自动放射出电流，进行360度攻击。	第2章
Static Discharge2	—	—	拍照获得
Armored Shell	装甲盾	降低敌人钝器攻击对自身的伤害程度。	贩卖机获得
Armored Shell 2	—	—	拯救小萝莉获得的奖励
Photographer's Eye	摄影师之眼	提高拍照研究的升级速度	拍照研究获得
Photographer's Eye2	—	—	通过拍摄Rosie
Wrench Lurker	扳手潜行者	装备扳手后能够静悄悄靠近，并给予敌人致命的打击	贩卖机获得
Wrench Lurker2	—	—	贩卖机获得
Human Inferno	人间地狱	当受到火焰攻击时伤害减少，同时使用火焰的攻击力也变高。	贩卖机获得
Human Inferno2	—	—	贩卖机获得
Frozen Field	冰冻地带	当受到冰冻攻击时伤害减少，同时使用冰冻的攻击力也变高。	贩卖机获得
Frozen Field2	—	—	第9章
Electric Flesh		当受到电攻击时伤害减少，同时使用电的攻击力也变高。	第8章
Electric Flesh 2	—	—	第10章
Damage Research	损伤研究	增加对损伤研究的奖励成果	第9章
Damage Research2	—	—	第12章

其他			
Health Upgrade	体力增长	增加体力槽上限	贩卖机获得
EVE Upgrade	能力增长	增加超能力槽上限	贩卖机获得
Plasmid Slot	质粒槽	可多携带一种质粒能力	贩卖机获得
Physical Tonic Slot	体力强化槽	可多携带一种体力强化能力	贩卖机获得
Engineering Tonic Slot	工程学强化槽	可多携带一种工程学强化能力	贩卖机获得
Combat Tonic Slot	格斗技强化槽	可多携带一种格斗技强化能力	贩卖机获得



TOPIC FEATURE GUIDE XBOX





拍照成果一览

在游戏的第三章"Neptune's Bounty"中，主角将获得一部"照相机"，照相机其实是一个关键性的辅助升级道具。对着敌人或者特殊物件进行拍摄，可获得相应的研究成果，比如：提高对这种敌人的伤害程度；提高自身防御力等。一些新的能力同样是通过拍照研究取得的。进行连续拍摄多次后，会显示无法继续研究，那就再换一个目标。玩家请不要吝啬胶卷，能拍就拍，因为胶卷不但能购买而且路上也可捡到，基本不会出现胶卷不够用的情况。对于Big Daddy这样的角色同样可以拍照进行研究。总之拍照好处大大的，大家疯狂地拍照吧。以下就是在游戏中进行拍照后所能获得的各项技能，相信这个会对玩家有极大的帮助。

注意：研究效果中的"伤害增加"指的是对该种类敌人的攻击伤害增加。

THUGGISH SPLICER(普通敌人)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到体力强化技能SportBoost
Level3	伤害增加＋＋
Level4	得到体力强化技能SportBoost2
Level5	伤害增加＋＋＋

LEADHEAD SPLICER(使用枪械的敌人)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到体力强化技能Scrounger
Level3	伤害增加＋＋
Level4	得到格斗强化技能Static Discharge2
Level5	伤害增加＋＋＋



NITRO SPLICER(扔炸弹的敌人)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	敌人炸弹有15%的机率不会爆炸
Level3	伤害增加＋＋
Level4	敌人炸弹有35%的机率不会爆炸
Level5	伤害增加＋＋＋

SPIDER SPLICER(双手拿钩子的敌人)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	SPIDER SPLICER(黄色液体)可以当做加血道具使用
Level3	伤害增加＋＋
Level4	得到体力强化 Extra Nutrition 3
Level5	伤害增加＋＋＋

HOUDINI SPLICER(瞬间移动的敌人)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到体力强化技能Natural Camou-flage
Level3	伤害增加＋＋
Level4	降低追踪HOUNDINI SPLICER的难度
Level5	伤害增加＋＋＋

LITTLE SISTER(小萝莉)

研究等级	研究成果
Level1	HP和EVE的最大值少量增加
Level2	HP和EVE的最大值少量增加
Level3	HP和EVE的最大值少量增加
Level4	HP和EVE的最大值少量增加
Level5	HP和EVE的最大值少量增加

BOUNCER(装备钻头的BIG DADDY)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到技能WRENCH JOCKEY 2 COMBAT TONIC
Level3	伤害增加＋＋
Level4	扳手攻击伤害增加50%
Level5	伤害增加＋＋＋

ROSIE(使用长枪的BIG DADDY)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到技能 PHOTOGRAPHER'S EYE 2 COMBAT TONIC
Level3	伤害增加＋＋
Level4	增加ROSIE背对你的时机，这样干掉它更容易些
Level5	伤害增加＋＋＋

SECURITY CAMERA(监视器)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	摧毁监视器后得到的胶卷数量加倍
Level3	伤害增加＋＋
Level4	HACK监视器时液体流速减慢
Level5	伤害增加＋＋＋

SECURITY BOT(机器人卫兵)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	得到工程强化技能Security Expert 2
Level3	伤害增加＋＋
Level4	HACK飞行器时会自动成功
Level5	伤害增加＋＋＋

TURRET(炮台)

研究等级	研究成果
Level1	伤害增加＋
Level2	摧毁炮台后得到双倍的弹药
Level3	伤害增加＋＋
Level4	HACK炮台时会自动成功
Level5	伤害增加＋＋＋

流程攻略

序章 坠机 Plane Crash

他们告诉我：孩子，你与众不同，天生就是干大事的料。对，他们说得没错……1960年，我乘坐的客机当飞行到大西洋中部上空时突然发生意外。万幸的是我居然活了下来，而且没有缺胳膊少腿。当我浸泡在大海的那一刻起，我的人生就与神秘的销魂城（Rapture）交织在一起。

游向前方巨大灯塔，爬上台阶，顺路走到灯塔底层会有一个球形深海潜水装置，这就是前往销魂城的惟一道路。



第1章 欢迎光临销魂城 Welcome to Rapture

当球形深海潜水装置停下来后，取得墙上的无线电通话设备就能开门出去。神秘人物Atlas将通过无线电随时和你取得联系，并给你诸多指引和提示，他现在扮演的是向导角色。捡起前方不远处地面上的扳手，用扳手砸开前方碎石柱后蹲下前进。刚上楼没多久，就会遇到游戏中第一个被成为"Splicer"的敌人，用扳手猛敲他头部可以造成较大伤害。在场景中搜索一番，可获得不少加血急救药和加超能力的蓝色制剂。来到二楼，不要忘记搜索垃圾桶，最后在贩卖机上获得第一个基因超能力闪电（Electro Bolt），用此能力打开前方的电子门。

穿过飞机残骸进入安全门，这里主要还是搜索场景以获得更多制剂。运用闪电麻痹敌人再用扳手猛击现已成为现阶段惯用的战斗方式。乘坐电梯上楼后，游戏会出现箭头指引。婴儿车内可捡到一把左轮手枪。来到餐厅，还是进行全方位搜刮。楼下有不少物品，而且这里还能第一次捡到美元。清场完毕后从二楼男厕所内的破墙离开。走到楼下玩家将观赏一段Big Daddy虐杀Splicer的处女秀。

根据箭头指引，沿路来到楼下，只要玩家一靠近铁拉门就会触发安全警报，不用理睬门后那个喷火器，现在暂时没有对付它的办法。马上会有3批敌人陆续从楼梯冲下来，这时只要看准时机朝水中放电就能轻松解决他们。战斗结束后前往新地点医疗所（Medical Pavilion）。



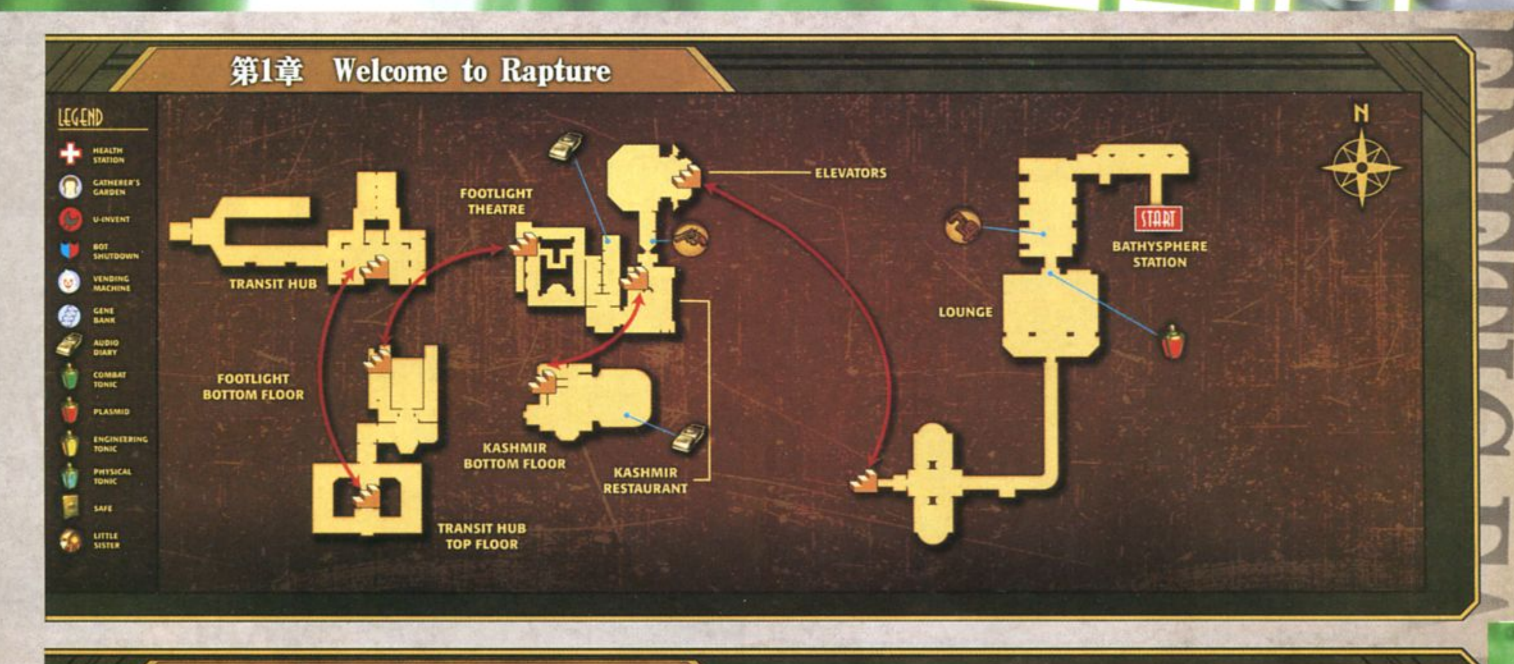
第2章 医疗所 Medical Pavilion

·小萝莉2人

医疗所的环境可比前先复杂了许多，游戏中敌人的武器也威猛起来。首先去紧急通道（Emergency Access），启动二楼的开关出现提示说必须找到斯坦曼医生（Dr. Steinman）才能获得紧急通道的钥匙。在二楼玩家可获得一把机关枪。现在就继续向医疗所深处进发。

来到二楼的医疗所大厅就会出现指引箭头。在这块区域内会有2座机枪机器人，火力强劲。放电麻痹它们后尽快将他们"黑"掉，靠他们的火力足够对付这里持枪的敌人。场景中间还有补血站，也要快速将其"黑"掉，这样敌人就无法补血了，而且一旦使用还会中毒身亡。根据箭头指引，来到手术室休息区（Surgery Foyer），由于固定剧情，这里的通路已经被碎片堵住。Atlas给出的方案就是利用意念力（Telekinesis）控制敌人炸弹来通过这里。

现在就前往门前燃烧着火焰的





"Eternal Flame"，这里玩家将得到两件重要物品。第一、启动焚化炉，焚烧尸体后获得第一种体力强化能力黑客的喜悦（Hacker's Delight）。第二、在二楼，蹲下通过一个洞口，在房间内可获得第二种基因超能力Incinerate（焚化）。用其点燃地面上的油污可将前来的敌人一口气干掉。

从"Eternal Flame"出来后，用"焚化"能力融化同一楼层中被冰封住大门的房间。这里有一个密码锁，输入"0451"可以开启。在机器人身后有一个保险箱，"黑"掉后，里面有一些弹药和美元。在里面的停尸房内，可获得第一个工程学强化道具安全专家（Security Expert）。

搞定这里后从楼梯下到楼下，用"焚化"能力融化该楼层中又一处被冰封住大门的房间。进门后先走左侧门上的挂有圆形红灯"Kure-All"的房间。这里有一座机器炮台，它发射模糊跟踪导弹，请尽快把它"黑"掉。从这里中间房间的墙壁下方的一个洞口通道进去，可以来到左侧房间内。这里可获得第一个战斗技强化道具扳手工（Wrench Jockey）。离开这个房间后，向地图下方走。当玩家一捡起地上的霰弹枪后就会出现一批敌人，用"焚化"可以比较节约地干掉他们。通过里面一扇雕刻有"R"字样的玻璃门后，可获得意念力（Telekinesis）。继续深入地走下去，你会发现有一扇名为"Painless Dental"门打不开，而隔着玻璃会有机器人向你射击。用机关枪干掉机器人后，跳窗进入里面可有好东西。在这里玩家将获得新的工程学强化道具高速黑客（Speedy Hacker）。不要急于离开，从附近墙壁下方的洞口还可以进入一个新房间哦。剩下一间房间，破了一闪窗户，当你按按钮提示需要一把钥匙。其实该钥匙就挂在房间内的柱子上，并且有闪烁效果，只要用意念力就能吸过来。其实房间内也没啥特别值钱的物品。


▲这里可能是玩家容易遗漏的地方。


▲斯坦曼医生的心愿就用他的手术刀创造出世界上最完美的女人。

现在就前往手术室，用意念力控制敌人的炸弹破门。房间尽头就是斯坦曼医生，在前行的道路上还能取得战斗技强化能力静电放电（Static Discharge）。干掉斯坦曼医生后，得到紧急通道的钥匙就能过关了。

收割与拯救

在前往紧急通道的路上，玩家将遇到一个被杀死的Big Daddy。这里将出现面对小萝莉(Little Sister)的第一次选择，X键为收割，Y键为拯救。如果选择收割，主角将会残杀小萝莉，并从她身上获得160点亚当。如果选择拯救，从此该小萝莉将恢复正常意识，并且会对你连连道谢，最后还能获得80点亚当。每拯救3个小萝莉，玩家将在贩卖机前看到一个发金光的小熊，在小熊身上玩家将额外获得200点亚当和一些珍贵的道具和奖励技能。建议第一进行游戏的玩家还是选择"拯救"比较划算。由于小萝莉总人数是3的倍数，所以哪怕收割了一个小萝莉玩家都不可能赚到那额外的200点亚当和奖励了。



▲无论是拯救还是收割小萝莉，到后来都会有点麻木。



首战Big Daddy

只要按下"Start"暂停游戏，画面下方将显示本关卡的小萝莉的人数，本章节共有2个小萝莉，除了刚才遇到的一个外，还剩下一个。

由于游戏初期玩家的装备与能力都比较单薄，这时对抗Big Daddy难度比较高。但为了美元、为了升级命脉亚当(Adam)，还有小萝莉……所以玩家必须选择战斗。在路上玩家就会遇到一个新的Big Daddy，通常小萝莉会在他身边，如果小萝莉不在他身边玩家可以尾随一段时，他必定会召唤小萝莉出来。与他战斗要保持距离，而现在对付他最好的武器就是利用霰弹枪的Electric Buck子弹，这种子弹会打得他动弹不得。当然，这样战斗也依然有难度。还记得一楼有一座机器炮台，名为"Kure-All"的房间吗？把Big Daddy引到这个房间来，躲在通道内比较安全。运气好的话，炮台就能收拾Big Daddy。当收割或者拯救了小萝莉后，本章节就不会再出现小萝莉。不过游戏中固定区域内的Big Daddy是会不断出现的，如果想取得足够金钱，玩家可以亡命一搏。注意，游戏金钱最高数量为500，祝大家有命赚钱也有命花钱。


▲等玩家变强大了后，Big Daddy简直就不堪一击。

注意：游戏中按下"Start"键后显示的小萝莉数目并不准确，小萝莉数目只会多而不会少。一般情况下只要频繁地被Big Daddy杀死就容易出现这个问题，这算是游戏的一个良性BUG。



第3章 海王星的奖励金 Neptune's Bounty

·小萝莉3人· 武器升级站1个

本章没开始多久就会遇到一个Big Daddy，先在Big Daddy身上使用一个激怒(Enrage)，让他与敌人混战一阵再上去战斗。在场地中央可获得体力强化道具医疗专家(Medical Expert)。跟箭头指引前往Fontaine Finsheries。到了门口敲门未果，得到新武器榴弹发射器。现在根据箭头指引去拿研究用照相机。如果前往场景下方被水淹没的区域可遇到一个密码门，黑掉它或者输入"5380"都可进入，里面有一些道具。根据指引，找到照相机并不困难。路上出现的Big Daddy，因为有了榴弹发射器，现在对付Big Daddy会比较轻松。留意沿路上的机器人和监控摄像头，要小心对付。路上还有一些洞口可以钻进去获得一些道具。

获得照相机后，现在需要对一种手持双钩，能够在墙壁上进行攀爬的敌人(Spider Splicer)进行3次拍照，刚才被拍照后逃走的那个算第一个。根据提示：剩下两人，一个在Mcdonagh的酒馆里Room 5房间内；另外一个在Jet Postal Substation。顺着声音，玩家可以在屋檐上获得新的基因质粒能力警报混淆(Security Bullseye)。拍照完毕后，根据箭头指引，回到最初的Fontaine Finsheries，再去敲门，这时就可以通过了。前方贩卖机附近，还能获得新的格斗技扳手潜伏者(Wrench Lurker)。进入Fontaine Finsheries后，发现这里不少地方都可以用火焰融化冰雪来获得物品。如果想进门，就必须上交武器，所以玩家暂时只能留个扳手在身上，前方垃圾桶可重新获得所有武器。在旁边可获得聚焦黑客(Focused Hacker)能力。在此处搜刮一遍之后，来到冰窖楼下，可遇到游戏中第一个武器升级站NO.1。从升级站右侧的门就能离开这里。


▲每当首次拍摄一种敌人时，获得的经验值总是很高，而到后来就会变低。

第4章 走私犯的隐匿处 Smuggler's Hideout

本章只算是一个引路章节，道路都是线性的，也没有什么隐藏秘密可言。当深海潜水装置爆炸后，现在只能前往 Arcadia。

第5章 阿卡狄亚 Arcadia

·小萝莉2人·武器升级站1个

从山洞出来以后，山洞正对面的一扇门左侧的火把正在燃烧，用“焚化”点燃右侧的火把可将此门打开。在这里会遇到能使用幻术的新敌人Houdini Splicer，赶紧拍照吧。对付这种敌人要打提前量，当他现身前就可以攻击他们。因为有箭头指引，所以不会迷路，不过玩家还是要搜索每一个角落，因为现在游戏会出现许多物品，在发明机器上用这些物品可以组合创造出许多新道具。遇到通电铁丝，可用意念力抓起一具尸体破坏掉。当发生毁林事件后，就前往箭头所指的Langford's Labs，然后跟着箭头去拿样品。路上干掉一批敌人后在尸体旁边获得逃避监控（Security Evasion）。取得水池中的玫瑰花后返回到实验室。刚进入实验室就能在桌子上得到黑客专家（Hacking Expert）。目睹Langford被害后，在她实验室内捡到新武器喷射器，输入“9457”打开墙上的保险箱，主要是里面有Market Key。为了拯救这里的植物，现在玩家需要逛遍Arcadia，搜集“Distilled Water”和“Enzyme Samples”各7个单位，并在发明机上研制出“Lazarus Vector”。这些材料用发光的锥形瓶表示，而且数量比较多，并不是惟一的，玩家不必担心难找。根据箭头前往“Farmer's Market”，那里有你需要的东西，不要忘记利用路边的武器升级站NO.2给你的武器进行升级。现在暂时可以离开Arcadia了。



▲本章一开始就安排了一个小谜题，关卡中还有许多密道，而且不会在地图上显示，不过都不难找到。





第6章 农贸市场 Farmer's Market

·小萝莉1人·武器升级站1个

搜集样品的工作并不复杂，某些样品可以在场景和尸体上找到。根据箭头指引来到养蜂场，这里有很多Enzyme样品。贩卖机前能获得EVE Link2。进入养蜂场前一定要先启动外面的烟雾驱赶装置，当发出警报后赶紧出来再启动一次，如此反复在这里可以搜集全部的Enzyme样品。地图Market中，被密码门封住的房间并没有非常重要的道具。在场景WINERY（酒窖）的保险柜中有2个单位的Distilled Water，探索完这里可以将Distilled Water搜集完毕，而且绰绰有余。在酒窖最底部有武器升级站NO.3，千万不要错过了。

当搜集完这两样物品后就可以返回Arcadia了。



第7章 重建阿卡狄亚 Arcadia

现在目标很明确——回到Langford的实验室，利用她那里的发明机器研制出“L a z a r u s Vector”，从而拯救Arcadia的植被。启用发明机后，第一个选项就是“Lazarus Vector”，发明完毕后在旁边的喷雾机上使用。现在还在进行配料混合工作，出现箭头指引后暂时离开。路上会出现3批敌人的进攻，运用现在所得到的一切自由战斗吧。战斗结束，回到喷雾机前，搬动右侧的杠杆启动机器。拯救完这里的植被后，根据提示前往Metro Station离开这里。



第6章 Farmer's Market

LEGEND

 HEALTH STATION

 GATHERER'S GARDEN

 U-INVENT

 BOT SHUTDOWN

 VENDING MACHINE

 GENE BANK

 AUDIO DIARY

 COMBAT TONIC

 PLASMID

 ENGINEERING TONIC

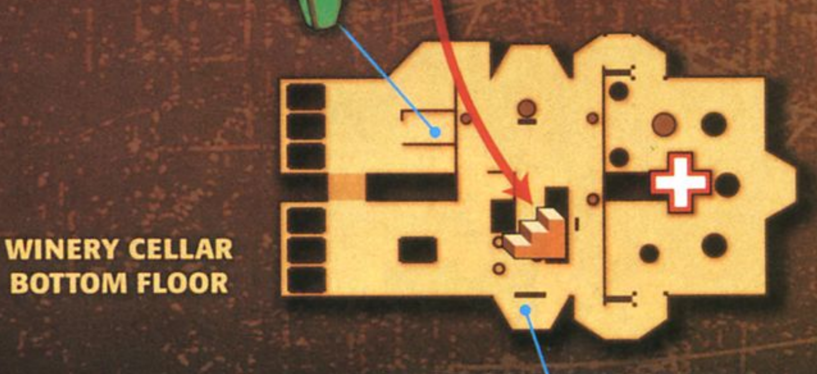
 PHYSICAL TONIC

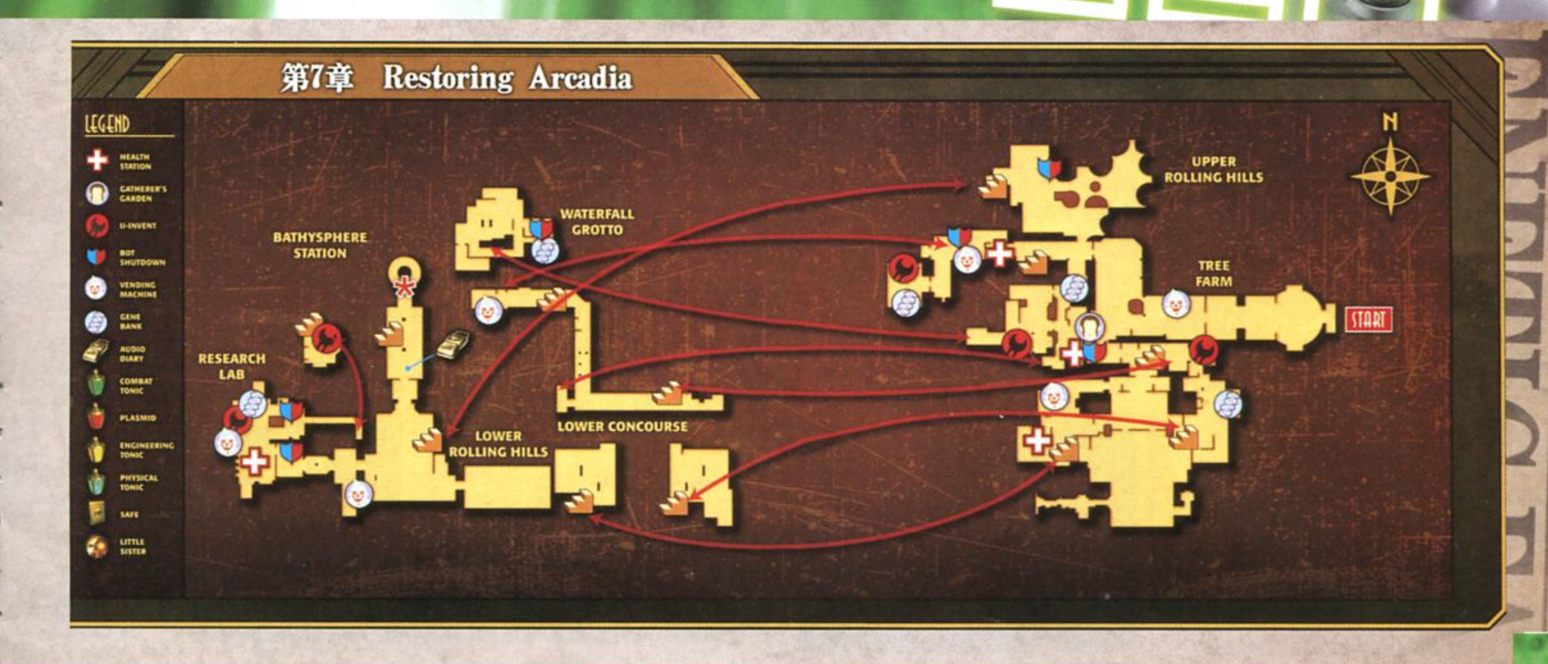
 SAFE

 LITTLE SISTER








第7章 Restoring Arcadia
LEGEND
HEALTH STATION
GATHERER'S GARDEN
U-INVENT
BOT SHUTDOWN
VENDING MACHINE
GENE BANK
AUDIO DIARY
COMBAT TONIC
PLASMID
ENGINEERING TONIC
PHYSICAL TONIC
SAFE
LITTLE SISTER
N
UPPER ROLLING HILLS
WATERFALL GROTTO
BATHYSPHERE STATION
TREE FARM
START
RESEARCH LAB
LOWER ROLLING HILLS
LOWER CONCOURSE

N
WINERY
APIARY
MARKET
START

第8章 福乐堡 Fort Frolic

·小萝莉3人·武器升级站2个

Fort Frolic是《生化奇兵》中本人最欣赏的章节，这里的空气中充满了艺术的气息。本章节隐藏了不少秘密，请各位读者留意了。

这里的变态主人科恩（Cohen）派了很多敌人前来试探你，如果你干掉了他们，他将会有兴趣会会你。干掉一批蜘蛛敌人后前往剧院，这里玩家一定会发现有两个被封闭的玻璃罐，现在暂时不用理睬，在一楼搜刮一番后去二楼的“Fleet Hall”。这里的玻璃门暂时无法打开，现在乘坐旁边的电梯去楼上。目睹弹钢琴的Kyle Fitzatrick被炸死后，用相机给他拍照。现在新的任务出来了，就是完成科恩的杰作。在钢琴舞台左侧2楼的嘉宾席上能获得警报专家（Alarm Expert），可以从旁边一间嘉宾席跳过去取得。

注目1 **从电梯正对面的楼梯上去，会来到一间门口摆放着一把吉他的阁楼。在该房间内现在有一扇铁拉门无法打开。当你完成了科恩交给的全部任务后才会打开。**



根据玩家选择相框的不同，任务顺序也会有所区别。将烧烤Kyle Fitzatrick的照片镶入左下方相框后将获得新武器弩弓，就此本作全部武器搜集完毕。现在去杀第二个人，前往门上标注有“POSEIDON PLAZA”字样冰封通道，这里你的对手是用冰进行攻击的Martin Finnegan。杀了他之后依然是拍照和放入相框。在他身上还能取得能力冰冻地带(Frozen Field)。将其照片放入左二相框后获得子弹和美元奖励。现在去杀Cobb，他就在穿过冰封通道另外一侧的“POSEIDON PLAZA”的二楼。

注目2 **在“POSEIDON PLAZA”一楼的蜡像馆有一扇水帘后的门无法打开，只要来到这里的吧台打开开关即可。里面还有一个武器升级站NO.4。**





第8章 Fort Frolic

LEGEND

 HEALTH STATION

 GATHERER'S GARDEN

 U-INVENT

 BOT SHUTDOWN

 VENDING MACHINE

 GENE BANK

 AUDIO DIARY

 COMBAT TONIC

 PLASMID

 ENGINEERING TONIC

 PHYSICAL TONIC

 SAFE

 LITTLE SISTER



START

BATHYSPHERE STATION

LOWER ATRIUM

COCKTAIL LOUNGE

POWER TO THE PEOPLE

注目3 当从一楼EVE's Garden出来时就会遇到投掷燃烧瓶的Cobb，这时先不忙追赶他，前往刚才被铁拉门封锁的地下室取得Extra Nutrition2。



Silas Cobb就在二楼楼梯口的名为“Rapture Records”的房间内。进去之后Cobb夺路而逃，干掉敌人后从墙下的洞口钻出去继续追击他。杀死Cobb后依然是拍照放相片。现在去杀最后一个人Rodriguez，跟着箭头就能找到他，干掉他并放上最后一张照片后，这个杰作的创意总监——科恩戴着兔面具登场了。

注目4 变态艺术家科恩登场后，玩家千万不要朝他开枪，他会给你打开大厅内的一个玻璃罩，这里玩家可以取得Medical Expert2。这时科恩要你离开，旁边那个未开封的玻璃罐就不要理，里面都是一些不太值钱的东西。之前摆放着一把吉他的阁楼铁栅栏门已经打开，里面可以得到Electric Flesh。武器升级站NO.5：本关地图左下角的LE MARQUIS D'EPOQUE最里面的房间。

得到这些东西就可以离开福乐堡了。





N
SIR-PRIZE
RAPTURE RECORDS
PROJECTION BOOTH
UPPER ATRIUM
FLEET HALL THEATRE
SINCLAIR SPIRITS
EVE'S GARDEN
POWER TO THE PEOPLE

第9章 赫菲斯托斯 Hephaestus

·小萝莉3人·武器升级站2个

跟随箭头指引扳动“Circuit Breaker”开关，旁边房间还能得到Frozen Field2。随后来到核心区域，在Core Room底楼的Gatherer's Garden机器对面的墙上有一台武器升级NO.6站。得到录音后返回Workshops，录音旁边有Security Evasion2。



组装炸弹

从墙下洞口爬进Kyburz's Workshop后获得新能力Damage Research，现在的工作是将旁边的EMP炸弹组装好。组装炸弹需要Big Daddy身上的R-34电线组4个，除了路上捡一个外，玩家需要亲自干掉3个Big Daddy来获得。此外还需要在地图Core地区取得氧气瓶状Quarter-Can of Ioric Gel两瓶。最后一个部件就是炸弹附近一扇旁边有两个机关枪机器人的密码房间，其密码是0126。启动该房间内的桌子旁边开关，可取得墙上的Nitro-glycerin(硝化甘油)。就此炸弹全部组件搜集完毕。走前不要忘记，这里还有武器升级站NO.7。

炸弹安装完毕后现在就前往CORE进行安放任务。按住A键旋转Magama Release Valve直到电梯启动为止。接着乘坐身后的电梯去安放炸弹，路上还能获得Shorten Alarms2，最后根据箭头指引启动开关就离开赫菲斯托斯。来到安德鲁·雷恩办公室杀死他后获得钥匙后停止自毁装置。警报响起后跟着小萝莉逃离这里。



第9章 Hephaestus

LEGEND

- HEALTH STATION
- GATHERER'S GARDEN
- U-INVENT
- BOT SHUTDOWN
- VENDING MACHINE
- GENE BANK
- AUDIO DIARY
- COMBAT TONIC
- PLASMID
- ENGINEERING TONIC
- PHYSICAL TONIC
- SAFE
- LITTLE SISTER

UPPER WORKSHOPS

GEOTHERMAL CONTROL

POWER TO THE PEOPLE

LOWER HEAT LOSS MONITORING

LOWER WORKSHOPS

POWER TO THE PEOPLE

UPPER HEAT LOSS MONITORING

第10章 奥林匹斯至高点 Olympus Heights

・小萝莉2人・武器升级站2个

等小萝莉开门后进去，在角落取得巨大阀门后开门出去。这时Frank Fontaine正在使用精神控制，不断剥夺你的能力，玩家需要寻找到“Lot 192”进行自救。来到Mercury Suites广场，中央有一个武器升级站NO.8。进入广场一楼，位于地图下方的Home of Dr.Yi Suchong，在里面可以取得新能力Clever Inventor。

注目1 中央的有一座电梯，不过需要密码。因为该密码是通过在3楼捡到的Radio才能知晓的，所以这成为了许多玩家的一道坎。这里透露给大家，该密码为：5744。



注目2 广场一间传出钢琴声的房间是玩家必须去的，这里就是第8章变态艺术家科恩的家。干掉这一对翩翩起舞的人后，科恩就会出现，请大家不要手下留情，干掉科恩之后在他身上可以取得一把钥匙。为科恩的尸体拍照还能获得10点成就。这把钥匙可以开启房间出口大门右侧的门。进入这个房间不但能找到一台武器升级站NO.9，而且还能获得成就。

去2楼与3楼逛一圈，其实这里并没有什么太重要的物品，现在就可以输入密码乘坐电梯离开这里。

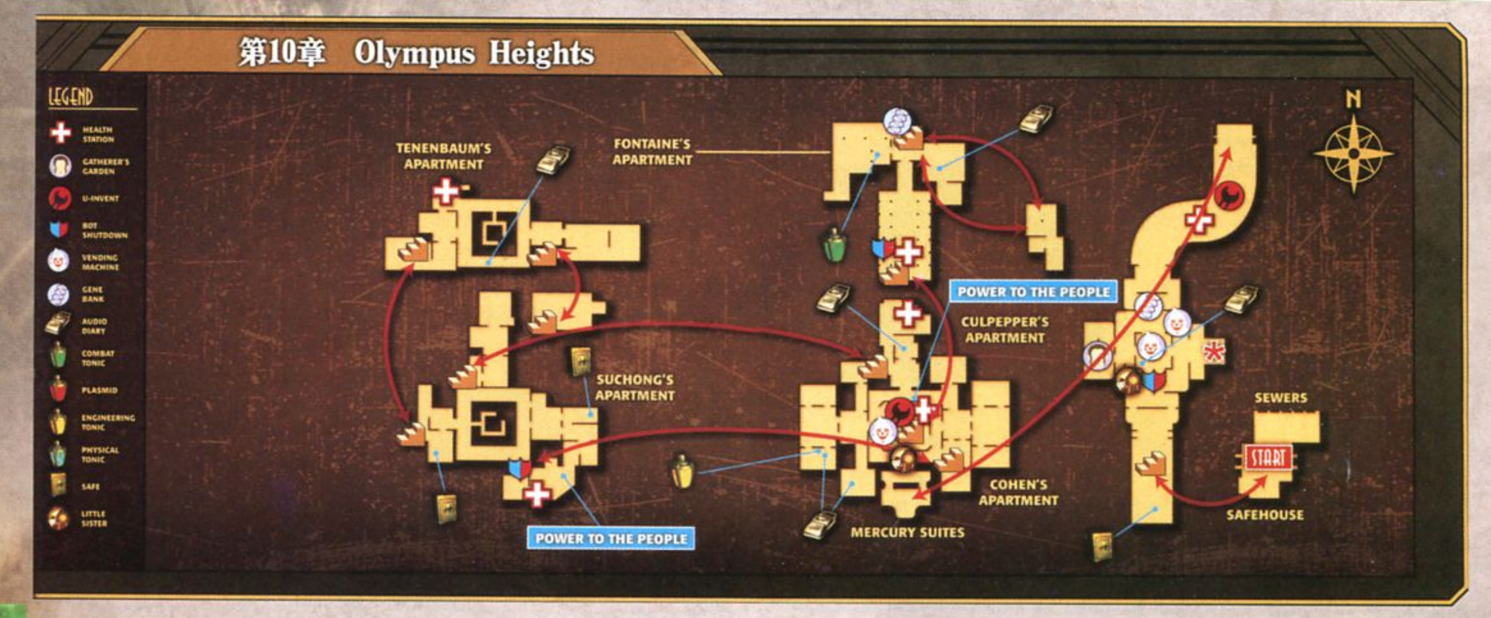
根据箭头指引来到Fontaine公寓的二楼，这里桌子上可拿到Electric Flesh2和Lot 192。不过Lot 192的副作用就是导致体内超能力发生混乱，所以现在玩家无法选择超能力。根据箭头指引，现在去取得第二份Lot 192。设定这一情节估计是为了让玩家尝遍所有超能力。





BATHYSPHERE STATION
START
N
KYBURZ'S OFFICE
CENTRAL CONTROL

第10章 Olympus Heights



第12章 Point Prometheus

LEGEND

 HEALTH STATION

 GATHERER'S GARDEN

 U-INVENT

 BOT SHUTDOWN

 VENDING MACHINE

 GENE BANK

 AUDIO DIARY

 COMBAT TONIC

 PLASMID

 ENGINEERING TONIC

 PHYSICAL TONIC

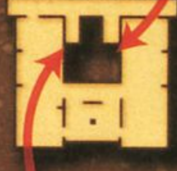
 SAFE

 LITTLE SISTER











第11章 阿波罗广场 Apollo Square

·无小萝莉·武器升级站1个



在箭头指引下，来到名叫HESTIA CHAMBERS的地方的二楼就能找到Lot 192第二份样品。本关的武器升级站NO.10位于该地图的4楼，需要从5楼下去。由于本关并没有什么难点，都有箭头提示，所以这里就不赘述了。最后乘坐球形潜艇离开这里。

第12章 普罗米修斯 Point Prometheus

·小萝莉3人·武器升级站2个

本章一开始，在Big Daddy尸体旁有武器升级站NO.11。为了抓住Fontaine，玩家必须化身成Big Daddy，所以现在就是寻找Big Daddy部件。首先是找到3个Pheromone Samples；先从右侧的双门过去，前往“Little Wonders”，这里相当于小萝莉的幼儿园，砸破玻璃从桌子蹲着走进去。在5号房间、一楼最尽头的房间（能力升级道具Safecracker 2）以及二楼桌子上可找到Pheromone Samples。接下来去地图右下方的Failsafe Armored Escorts区域可取得Big daddy身穿的潜水服，头盔以及升级能力Hacker's Delight3。就此玩家可以穿上Big Daddy的服装，前往地图最右上方的Live Suject Testing就可以得到Voice Box，这样声音听起来也和Big Daddy一样了，在该房间中还能取得升级能力Alarm Expert2。离该房间不远有两架机器炮台把守的房间Optimized Eugenics，这里有最后一台武器升级站NO.12。最后名为MENDEL FAMILY LIBRARY的地方找到一双Big Daddy的鞋子和Damage Research2。将自己完全打扮成Big Daddy后跟随箭头回到“ATRIUM”，用扳手敲打小萝莉洞口，并跟随她离开这里。



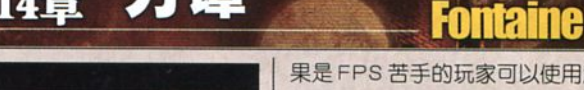
START
ARTEMIS SUITES
ARTEMIS 1ST FLOOR
N
ARTEMIS 2ND FLOOR
BATHYSPHERE STATION
HESTIA CHAMBERS
ARTEMIS 3RD FLOOR

第13章 人性的证明 Proving Grounds



只有小萝莉能打开路上的大门。现在你就是Big Daddy了，要一路跟随并保护小萝莉。如果小萝莉牺牲了，你就必须回去用扳手敲打小萝莉洞口，再召唤出一个新的小萝莉。因为这里的敌人会从四面八方出来，为了进行全方位防范，玩家要将能黑的机器人全部黑掉，这样战斗会简单很多。得到小萝莉手上的亚当搜集工具后，整理所有装备，能买的都买了，乘坐电梯上去就是决战。

第14章 方谭 Fontaine





来到方谭（Fontaine）面前，按下A键战斗就开始了。对方谭的战斗并不算难，只要保持不停地移动攻击就可以了，把最厉害的武器能用的全用上吧。当打掉他第一形态后，他会回去补充亚当，这时不要给他喘息的机会，继续用搜集工具抽取他的亚当，反复3次就能将方谭彻底击败。如果是FPS苦手的玩家可以使用超能力傀儡标靶（Target Dummy）吸引方谭的攻击，效果不错。使用爆炸霰弹枪（Exploding Buck）对方谭伤害极大。玩家还可以在战斗之前在他落地的位置放置两枚地雷弹，当方谭一落地就会被炸掉一半血。

两个结局

根据玩家对小萝莉之前的表现，游戏将会有两个截然不同的结局。玩家一开始要么选择完全收割小萝莉，要么选择全部拯救小萝莉，这两个条件达成后还分别可以取得一个成就。所以将《生化奇兵》玩上至少两遍是有必要的。

第13章 Proving Grounds

LEGEND

 HEALTH STATION

 GATHERER'S GARDEN

 U-INVENT

 BOT SHUTDOWN

 VENDING MACHINE

 GENE BANK

 AUDIO DIARY

 COMBAT TONIC

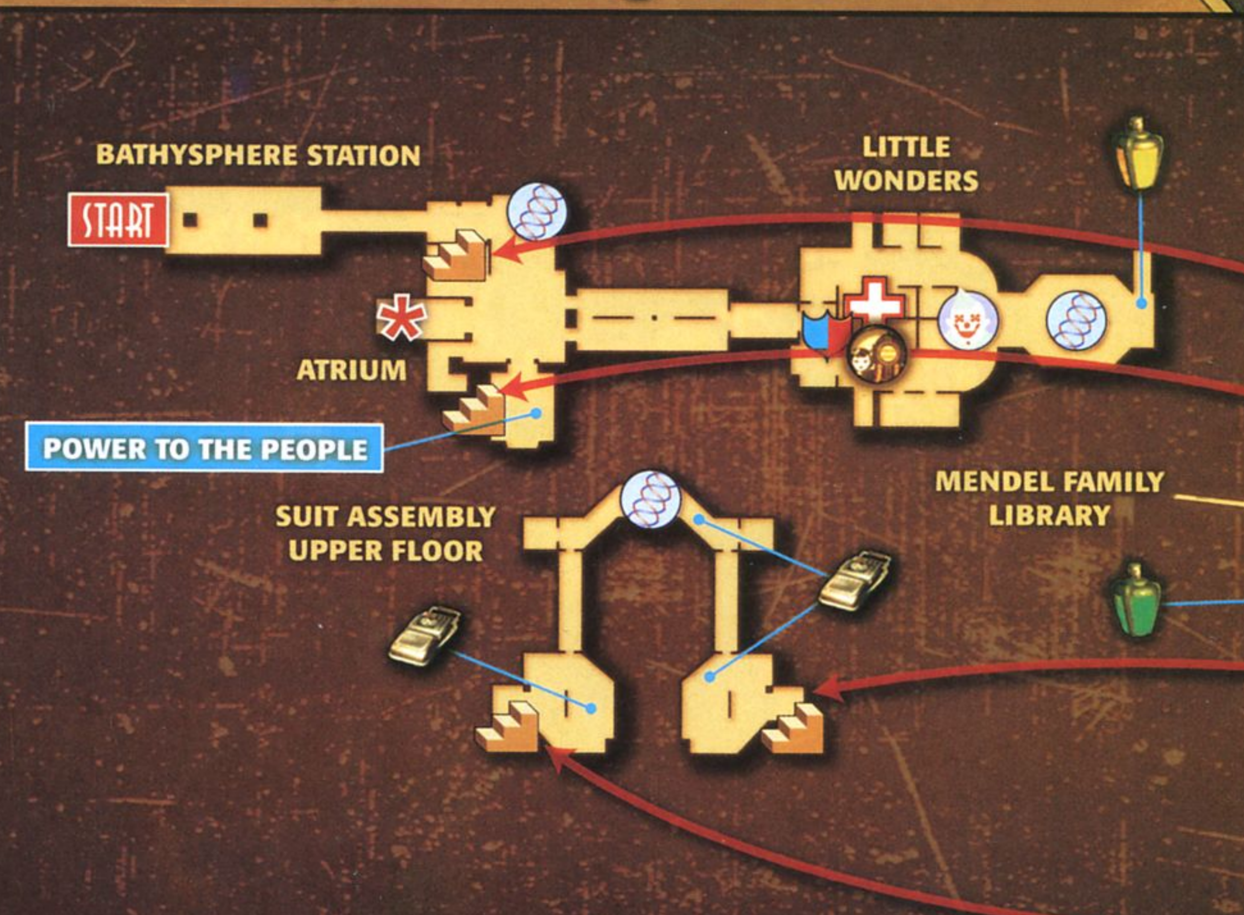
 PLASMID

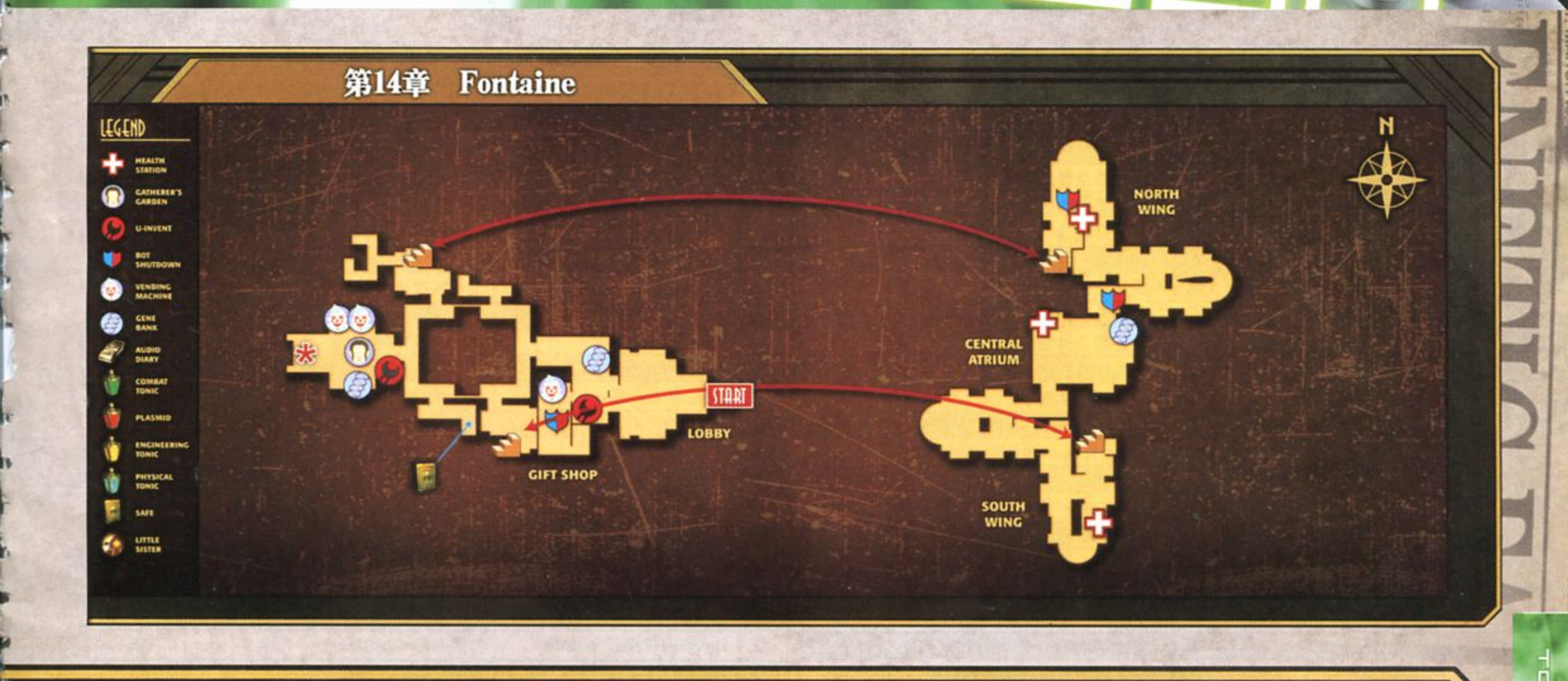
 ENGINEERING TONIC

 PHYSICAL TONIC

 SAFE

LITTLE SISTER





N

POWER TO THE PEOPLE

OPTIMIZED EUGENICS

ATRIUM BALCONY

FAILSAFE ARMORED ESCORTS

成就列表

序号	成就名称	成就描述	成就点数
01	Completed Welcome	完成关卡"欢迎来到销魂城"	10
02	Maxed One Track	获得某大类技能中的全部子技能	20
03	Maxed All Tracks	获得四大类的全部技能	50
04	Bought One Slot	购买任意一项能力的能力槽	5
05	Upgraded a Weapon	升级任意一件武器	5
06	One Fully Upgraded Weapon	完全升级任意一件武器	5
07	Two Fully Upgraded Weapons	完全升级任意两件武器	5
08	Three Fully Upgraded Weapons	完全升级任意三件武器	10
09	Four Fully Upgraded Weapons	完全升级任意四件武器	10
10	Five Fully Upgraded Weapons	完全升级任意五件武器	10
11	Weapon Specialist	完全改造全部的武器	20
12	Fully Researched Thug Splicer	对"Thuggish Splicer"进行彻底的研究	10
13	Fully Researched Gun Splicer	对"Leadhead Splicer"进行彻底的研究	10
14	Fully Researched Spider Splicer	对"Spider Splicer"进行彻底的研究	10
15	Fully Researched Houdini Splicer	对"Houdini Splicer"进行彻底的研究	10
16	Fully Researched Nitro Splicer	对"Nitro Splicer"进行彻底的研究	10
17	Fully Researched Rosie	对Big Daddy"Rosie"进行彻底的研究	10
18	Fully Researched Bouncer	对Big Daddy"Bouncer"进行彻底的研究	10
19	Fully Researched Little Sister	对"Little Sister"进行彻底的研究	10
20	Prolific Photographer	对所有的研究对象都至少拍摄一张相片	5
21	Research All	对所有研究对象都进行彻底的研究	20
22	Quality Research Photo	拍摄任意一张最高等级的相片	5
23	Researched a Splicer	拍摄Thuggish Splicer、Nitro Splicer 5、Houdini Splicer、Spider Splicer、Leadhead Splicer任一对象的一张相片	10
24	One Successful Hack	进行一次成功地入侵(hack)	5
25	Hacked a Security Bot	成功地侵入(hack)一部保安机器人(security bot)	10
26	Hacked a Security Camera	成功地侵入(hack)一台监视摄像机(security camera)	10
27	Hacked a Turret	成功地侵入(hack)一台炮塔(turret)	10
28	Hacked a Vending Machine	成功地侵入(hack)一台贩卖机(vending machine)	10
29	Hacked a Safe	成功地侵入(hack)一台保险柜(safe)	10
30	Skilled Hacker	进行50次成功地入侵(hack)	40
31	Basic Inventor	成功制造任意一件物品	5
32	Avid Inventor	成功制造100件物品	10
33	Ammo Inventor	成功制造全部类型的弹药	25
34	Little Sister Savior	拯救游戏中所有的小萝莉	100
35	Tonic Collector	收集或制造53件增强剂(Tonic)	50
36	Historian	收集全部的录音	50
37	Seriously Good At This	以最高难度完成游戏	40
38	Dealt with every Little Sister	杀死或拯救游戏中全部的小萝莉	40
39	Lucky Winner	在老虎机(slot machine)上摇出大奖(jackpot)	10
40	Toaster in the Tub	在水中用电击倒任意一名敌人	10
41	Defeated Dr. Steinman	打败疯狂医生Steinman	15
42	Defeated Peach Wilkins	打败Peach Wilkins	15
43	Restored the Forest	恢复Arcadia森林的生机	15
44	Completed Cohen's Masterpiece	完成Sander Cohen的杰作	30
45	Defeated Andrew Ryan	打败Andrew Ryan	30
46	Broke Fontaine's Mind Control	打破Fontaine的精神控制	30
47	Defeated Atlas	打败Atlas	100
48	Became a Big Daddy	成为Big Daddy	30
49	Secret Achievement1	为科恩的尸体拍照	10
50	Secret Achievement	具体情况未知	10

Try THIS

游戏提示

1 警戒机器人

如果成功入侵各种"警戒机器",他们将成为玩家有效的火力补充。但除此之外,它们身上还有一些子弹,在弹药奇缺的情况下玩家可以选择将黑掉的机器打烂来获得弹药补充。

2 扳手的威力

游戏赋予了扳手很强的威力,如果与技能配合好的话,扳手的威力甚至可以和霰弹枪有一拼哦。装备Frozen Field后,扳手具有可以将敌人打成冰冻效果。

3 赌博成就

在第8章玩赌博机器(10元一次)摇出大奖后可获得一个Lucky Winner的成就,至于你需要花多少钱才能得到这个成就那全凭运气。如果大家钱不够的话去找Big Daddy要吧。

4 照相的重要性

玩家获得照相机后要养成随时拍照的习惯,游戏中有太多能力和成就与拍摄有关,建议玩家对所有敌人进行拍照,必定有丰厚的回报。

5 2K Boston 音乐完整版

本作开发小组2K Boston Logo出现音乐的完整版可在第8章吉他阁楼听到。

6 Hard 难度挑战

在Hard难度下,最明的显区别就是主角变得弱不经风,在这种情况下逼迫玩家要研发出更严密的打法。建议对本作有爱的玩家都去尝试一下。

7 快乐的赚钱

最快的赚钱方法莫过于去干掉Big Daddy。当取得Hypnotize Big Daddy技能后,让两个Big Daddy自相残杀,必定有一个会挂掉,最后玩家随便给幸存者来上一炮就可以进行愉快的收尸了。



软组织

欢迎光临"软组织"栏目！首先请不要误会，这个栏目并不是介绍游戏时间与肌肉损伤问题的生理频道，其实这仅仅只是这本《X360玩家专门志》的读编交流栏目而已。相信大家对于"软饭"这个名称已经不陌生了，那么与各位软饭们交流的栏目名为"软组织"也是合情合理、名正言顺之事。

在国内的主机专门志上推出读编往来栏目，这是以前未曾有过的。前两本专门志推出之后，编辑部收到了大量来信，有询问内容的，也有提相关问题的，更有一些玩家遇到解决不了的软硬件问题也直接写信过来了。因此我们感到开办这样一个栏目还是很有必要的。今后大家只要遇到与这本专门志或是与X360有关的问题，都可以发信至x360special@gmail.com.cn

专门志 X360 SPECIAL

cs9009：你们的书很好！不过我知道得太晚，已经错过了第一辑，请问有办法找你们邮购第一辑吗？

对不起，前两辑已经全部售空、不能邮购了。最新邮购信息请参考每期《游戏机实用技术》"读编往来"栏目的邮购信息。

丹东 刘文杰：我想知道最新一辑专门志的情况，能否透露一下下一辑何时上市？

目前还不便透露。不过只要你留意《游戏机实用技术》，就不会错过最新的一辑。在推出前必定会在《游戏机实用技术》上进行宣传的。

甘肃 陈文华：你们的专辑做得很好，但是大部分的攻略太多，我希望能够在有限的页数里看到更多的内容。我这里建议开一个成就栏目，很多游戏的成就比较好拿，可能也就一两个成就难一点儿，但要是为它专门做攻略就有些不值，如果花上一两页做一下就比较好，但肯定不能算攻略。另外我想你们加一个发售表，专门介绍未来要发售的X360游戏。这不，都年底了，谁都知道X360是最NB，做个发售表让兄弟们高兴高兴多好啊！

你的意见也是大多数人的意见，因此我们完全接受！这期发售表栏目暂时没有，但有一个成就特企，以后就会开办成就栏目了。在此还希望你们能多提一些意见！

硬件 HARDWARE

大量读者：请问目前的新版X360是否完全根治了三红问题？

据称2007年8月24日后生产的主机，已经采用了以65纳米技术制造的CPU，内部的结构也有调整，拆机报告也证实了以上几点。目前的确很少见到新版X360发生三红。我们不敢保证新版X360已经完全根治了三红问题，但我们可以保证新版X360的散热要比旧版好很多。

成都 杜兴：X360有第一次开机画面吗？能通过第一次开机画面来辨别翻新机吗？

X360没有第一次开机画面的设定。其实就算有，也很好伪造，这个方法没有什么用。



BT COSPLAY：《生化奇兵》

北京 愚连者：我家的SONY 46寸BRAVIA为何不支持X360上1080p？型号是46X200A。我都快疯了，我就是为了这个才买这台电视的！

你的电视和编辑部正好一样，呵呵。这是因为这台电视不支持分量线上1080p，如果你用HDMI线就可以实现了。不光是这个型号，很多高品质的进口HDTV都不支持分量线上1080p。

tnt0079：我有两台X360，之前买的是一台港版机，后来坏了。想一想就去买了台日版，用到现在也还好，不过因为我嫌日本的机器要变压器，比较麻烦，所以直接就接港版电源用。用到今天倒是挺好，不过有时候也觉得有些后怕，请问日版机用港版直插电源有没有什么危害啊？

没有危害，请放心使用。

沈阳 李双全：请问，X360在720p和1080p下的画面表现，是不是有天壤之别？这很重要，因为关系到我结婚时要买什么样的电视。

恭喜恭喜！如果你的显示设备在50寸以下，两者的区别用肉眼很难分辨。对于普通玩家来说，720p就够了，多的钱不如去买个5.1声道回来爽。

98ultimate：请问我如何将我的音乐拷入X360的硬盘中？好想一边玩游戏一边听歌啊！

如果是CD的话，只要放入光驱中然后选择抓取音乐就可以保存至硬盘了。如果你想拷MP3或其他格式的音乐文件，只能先把它们刻成CD然后如法炮制才能成功。

河南 邱义：加水冷是不是可以完全防止三红？

不可以。

软件 SOFTWARE

北京 陈超：最新迷上了《美丽的块魂》，游戏不仅简单易懂而且还有好听的音乐，让我这种游戏菜鸟也能玩得很开心。虽然现在游戏已经全部打完，但发现无论自己怎么努力都得不到高评价，难道是要满足什么条件不成？

本作块魂的评价除了与直径的大小有关外还有一个重要因素就是滚到东西的种类。每一关国王都会让王子制作一个星球，而根据星球的主题收集素材才能获得高评价。比如水星的主题是"饮料"、冥王星的主题是"冷"、土星的主题是"轮胎"，只要能够收集尽可能多与主题相关的素材，就一定能够好评价。

福建福州 林斌：《半条命2 橙盒版》有99个成就而且一共有5个游戏，我怎么知道哪个成就要在哪个游戏取得？那些比如需要杀几个人等需要累积数量才能解开的成就，在通关后累计数是否还在？

虽说游戏中有99个成就，从成就列表上看比较杂乱，但是我们进入每个游戏后，能够在标题画面或系统菜单中进入"Achievements"选项中查看该游戏中能够得到的成就，以及成就的完成情况。需要累积数量才能解开的成就是可以通过反复打某一个关卡来刷的，比如踩死333只狮蚁幼虫的成就就可以反复刷第3关或第4关来取得。

武汉 杨笙：纱迦你好！我今年3月刚刚购入X360，买了不少游戏。X360的成就系统很有意思，你在UCG上的"成就犯"专栏我每期都看！目前正在朝着成就获得率80%的目标努力加！因为



BT COSPLAY：《战争机器》

众所周知的原因我的X360上不了Xbox LIVE，我想问问目前有哪些游戏是没有在线成就的？

汗，你这个问题可真难回答。目前60%以上的游戏都没有在线成就，至于是哪些我看就不必列了吧？可以肯定的是，如果这个游戏没有在线模式，那么肯定没有在线成就(好像是废话)。比如《蓝龙》、《信赖铃音》等等。另外也有一些游戏虽然有在线模式，但是也没有在线成就，比如《偶像大师》。

乱捣：我想问一下编这本书的人，你们都说《偶像大师》的服装只有日本帐号才能下载，那么为什么我朋友用美版帐号也能用下载的服装？如果有什么诀窍，请务必告诉我。

你的朋友想必是先用日本帐号把服装下回来，这样他硬盘上的所有帐号都可以使用。但如果换了机器，你朋友的日本帐号必须先上LIVE才能使用，而其他帐号即使上LIVE也不能使用。



网络 Xbox LIVE

湖北 陈东：为了下东西，我在一台机器上注册了美日港帐号各一个，玩游戏时3个帐号都用过。不过现在我后悔了，我想把我3个帐号里的成就合并起来，请问可不可以。

不行。

九江 余利：帮主，我为了玩遍X360的全部游戏特地买了两台X360，一台是专门用来进行上LIVE的。不过我现在才发现两台X360的硬盘并不能随便交换使用，里面的许多资料换到另外一台机器上经常无法读取，比如我E3期间下的《生化危机5》高清预告片放到另外一台无法上LIVE的X360上就读取不能。我就纳闷了，不就是看个影片嘛，居然这都要受到限制。请问是不是我操作不当，有没有什么方法可以解决不同X360下载资料无换的问题。

这个是没有办法的。解决方法也只有上LIVE一条途径。

天津 陈延新：《科南》成就求助！我很喜欢这个游戏，也特别想把这个游戏的成就拿齐了，我连全美女和全宝箱这两个很少有人拿到的成就都完成了，但成就列表里还有一大堆看不懂的术语，我列一下我没拿到的成就：Enemy Appetizers、Master Looter、Rock of Ages、Death Rain、Meat Market。如果可能，请告诉我全中文的成就列表，再三谢过了！

你真厉害，全美女和全宝箱这两个成就连我到现在都没拿全，你却完成了。贴成就列表太占地方，我就把你没拿到的解说一下吧！

Enemy Appetizers的要求是刺穿(IMPALE)100个敌人。在游戏中用B键把小型敌人举起来，然后扔到尖锐物上，可以形成一击必杀，这就是所谓的刺穿。这种尖锐物一般都会串着几具尸体，一看便知。在岛上的斗技场打大群杂兵时可以狂赚刺穿数。

Death Rain的要求是用DEATH FALL杀死


ジェットかあ《偶像大师》VS.《战争机器》

100个敌人。在游戏中用B键把小型敌人举起来，然后扔到悬崖下，这就是所谓的DEATH FALL，很简单吧？注意有些敌人是不能用投技的，不过只要先将他们打晕就可以了。

Master Looter的要求是缴械(DISARM)100次。缴械是单手剑的独门绝学，你看一下招式说明就会看到注明DISARM的招式。这招成功使用100次就可以了，如果不嫌烦的话可以把缴来的武器扔掉再让敌人去捡，这样又能再缴一次。

Rock of Ages的要求是用扔各种重物砸死100个敌人。成就说明上写的是必须用巨石，不过经验证发现用任何东西砸死都算。这里推荐的是砸死人后不会消失的神像头。

最后的Meat Market要求肢解(DISMEMBERMENT)1000块。推荐的做法是打过HARD难度后开启无限战歌状态，然后在此状态下狂用B·B摔，一次可以把敌人摔成6块。只要重复167次就可以解开了。

网络杀手：我有一个下线的帐号，打了半年，也拿了一些成就。现在我想把它转为LIVE用户，但保留我的帐号名和成就，不知可不可以？

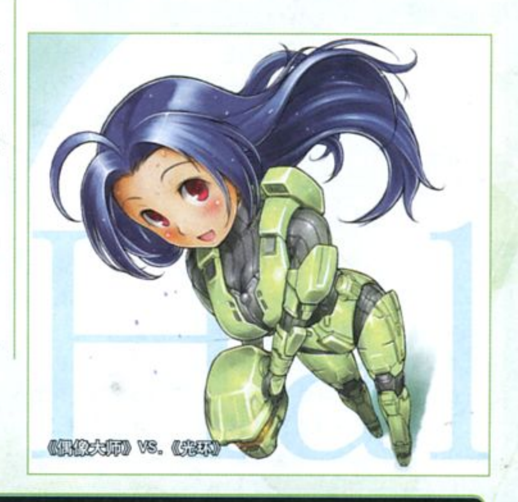
当然可以。不过如果你的帐号名在LIVE上已经有人用了，那么你就不能再使用它了，你得换一个名字。

上海 刘嘉：我不敢用我的机器上网，怕被BAN，但又对LIVE上的更新很有兴趣。请问我能不能把我的硬盘拿到朋友未改过的机器上下载，然后拿回我的机器使用？

不行。你下载时，你的用户名和机器号会被记录下来，如果换机器的话下载的内容就不能使用。当然，你只要重新登陆LIVE就可以解除这一限制，不过对于被BAN的玩家来说就没有用了。目前看来除了游戏的试玩版、部分影像以及完全免费的ARCADE游戏外，其他内容都会受限。

深圳 飞题：小编们好。经过仔细比较后，今年国庆我把一台X360抱回了家，感觉很爽！我用的网络是深圳当地的天威视迅，我感觉Xbox LIVE很不稳定，有时能上，有时不能上，请问这是为什么？我没用路由器什么的，仅是直插而已。

根据我们掌握的情报来看，如果是天威视迅的用户，在改变上网设备时(如从PC改到X360，或从X360改到PS3)，必须重启一遍MODEM。之后就没有问题了。


《偶像大师》VS.《光环》

攻略补充

■纱迦(Vol.1《超级机器人大战XO》攻略作者)：《超级机器人大战XO》这个游戏的耗时比较长，不过现在有了通过复制芯片来达到金钱无限的方法，绝对便利！现在就把这个秘技告诉大家，以示补充！

具体方法如下：首先将你欲复制的芯片数量降至1个，之后在整备画面中选择“强化パーツ”，之后先选择这个芯片，再选择要装备的机体。决定后机体后，会让玩家选择装备的位置，请对准空白栏先按Y键进入武器强化能力确认的画面，再按A键决定，如此一来你就会发现芯片已经装备上去了，但还可以选择装备其他位置，只是芯片的总数量变为了负数。先不去管这个，只要不退出这个画面，不停地换机体然后在空白栏按Y、A，就可以把所有的空位都装满这种芯片，如此一来芯片复制就成功了。

不过如果把复制来的芯片拿去卖掉的话，因为数量为负数，所以卖掉之后钱就会变少，同时芯片数量也全部变为正数了，也就是说我们已经完全拥有这些多出来的芯片了！但是把复制出来的芯片卖掉的话，也只能让你的钱数恢复。如果想用这个方法赚钱的话，需要先把身上的钱花光。因为游戏中的钱是不会变成负数的，所以把钱花光后再卖掉负数芯片不会损失钱，而卖掉复制出来的芯片就可以拿到多余的钱了。

■白云此之上(Vol.1《偶像大师》攻略作者)：感谢各位对我撰写的攻略的支持，这里自己说两个《偶像大师》攻略中的小问题。

首先，从116页开始的《营业PERFECT评价选项一览》中，人人都有“あいさつ回り”这个选项。这个选项中，“あいさつ”写成汉字的话是“挨拶”。有读者反应看不到“あいさつ回り”，此时请注意是否有“挨拶回り”这个选项。当然懂日语的朋友就不会有这个困惑了。

另外，在如月千早的偶像等级E・握手会／サイン会、秋月律子的引退・ドーム成功(最佳结局)、三浦梓的偶像等级E・握手会／サイン会中，大家可以看到『音符』的字样。这里的音符，在游戏中就是一个音乐符号，写成“音符”是因为这个音乐符号是特殊符号，并不是指“音符”这两个汉字。只是因为没有说明，所以如果大家光盯着“音符”这两个汉字的话，估计会产生疑问。在此致歉。



ISBN 7-88618-066-6

9 787886 180668

本手册随盘附赠不能单独销售 Xbox360专辑DVD光盘定价:28元